TILT

MICROLOISIRS

CONSOLES 16 BITS
La fin des micros ?

J. TESSEYRE

SPECIAL CADEAUX : tous les softs de Noël! ● Exclusivités Tilt : Budokan, le Tennis de Loriciel et Starflight ● La nouvelle console Nintendo ● 3615 TILT : gagnez une Sega 16 bits et 10000 F en bons d'achat ! ● Opinion : faut-il acheter un Atari STE ?

M 3085 - 73 - 24,00 F



3793085024005 00730

N°73 DECEMBRE 1989. 24F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,00 FS. CANADA : 5,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

N

OLT



ean

TAITO

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



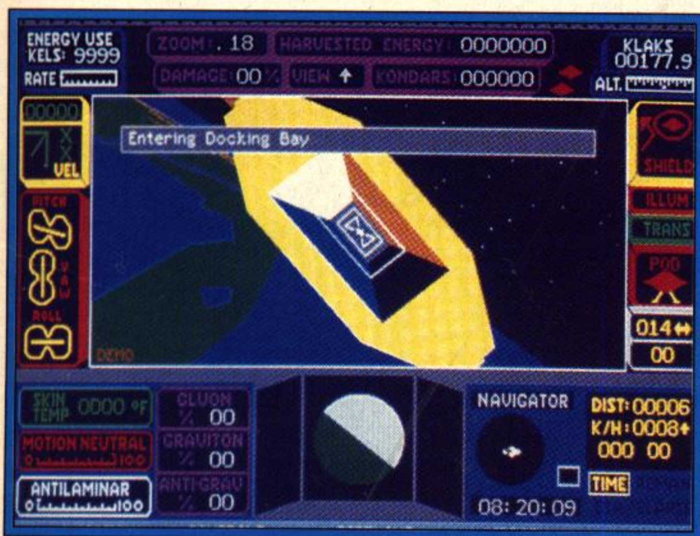


Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 4e trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 73



UFO (PC), ou l'art de piloter une soucoupe volante.



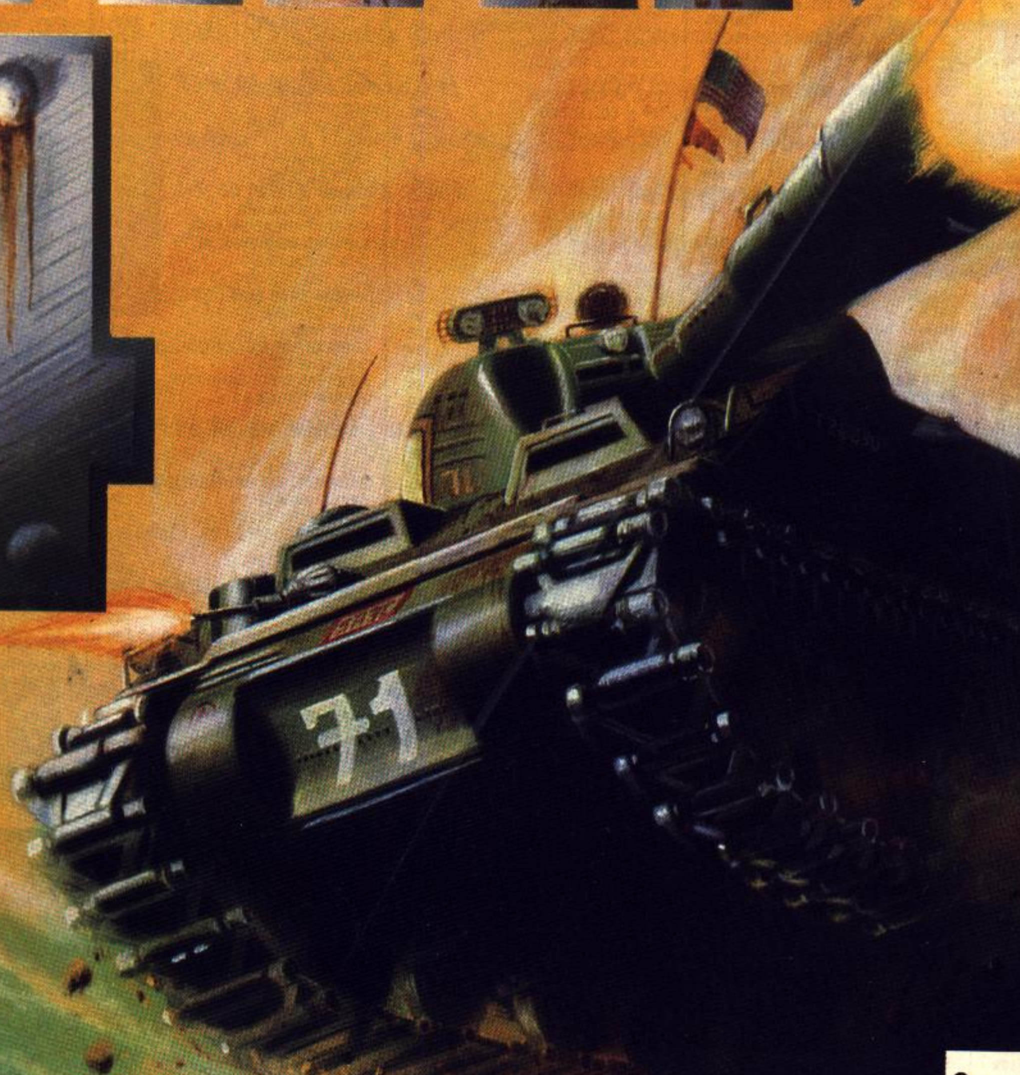
Les combattants de Budokan (PC) ont des mouvements parfaits.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

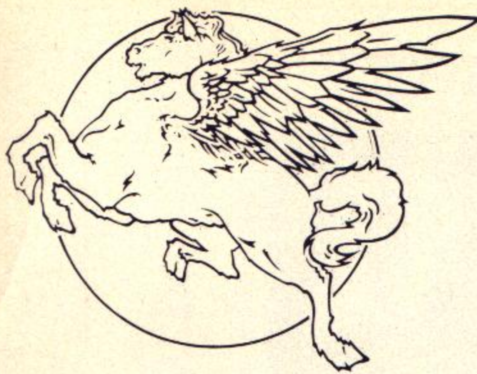
GER LE COURS DE LA GUERRE"

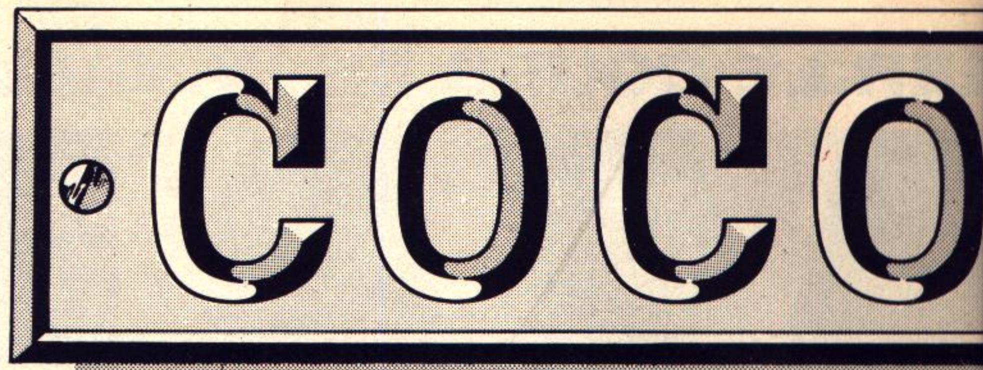
MAN

4









IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER Ø 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
COIN OP HITS	145/179
THRILL TIME GOLD 1	145/179
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D'OR	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
EPYX ACTION	125/199
THE STORY SO FAR VOL.2	135/155
THE STORY SO FAR VOL.4	135/155
STARWARS TRILOGY	145/225
LES JUSTICIERS	145/195
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER	345/345
ACTION FIGHTER	109/159
ARTICFOX	65/95
A.P.B.	95/145
ACTION SERVICE	135/175
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BUTCHER HILL	99/149
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	65/95
CHASE HQ	95/145
CARRIER COMMAND	139/189
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DRAGON SPIRIT	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GEMINI WINGS	99/149
GUNSHIP	180/239
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/195
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MEUTRE A VENISE	145/195
NEW ZEALAND STORY	95/145
NAVY MOVES	99/169
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
OPERATION WOLF	95/145
PASSING SHOT	99/149
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	65/95
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/139
RENEGADE 3	89/139
RUN THE GAUNTLET	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/139
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
STRIDER	95/145
SHINOBI	95/145
SKATE OR DIE	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	139/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL.2	169/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LES AS DU CIEL	139/199
TOP 10 COLLECTION	119/169
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ACTION FIGHTER	120/169
ALTERED BEAST	140/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BATTLECHESS	/145
BUFFALO BILL	145/195
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CABAL	95/145
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/169
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON SPIRIT	125/165
DOUBLE DETENTE	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FIGHTING SOCCER	145/185
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	65/95
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MINI PUT	65/95
NEW ZEALAND STORY	95/145
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/135
P.H.M. PEGASUS	65/95
PASSING SHOT	120/169
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
RICK DANGEROUS	99/149
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
RACK EM	95/145
ROBOCOP	95/135
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
STEEL THUNDER	/225
SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245
STORMLORD	95/145
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TERRY'S BIG AVENTURE	140/180
THE TRAIN	65/95
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WORLD TOUR GOLF	65/95
ZAC MC KRACKEN	/195
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
SUPREME CHALLENGE	149
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
A.P.B.	110
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
INDY (ARCADE)	99
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
VIGILANTE	95
WEC LE MANS	120
XYBOTS	120
3D POOL	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
ZYBEX	95/
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ARCADE MEGA HITS	345
MASTER COLLECTION	295
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
WEST PHASER	345
A-10 TANK KILLER	345
ASTERIX	225
ACTION FIGHTER	259
APOLLO 18	95
BRUCE LEE LIVES	345
BAR GAMES	345
BATMAN (LE FILM)	195
BAAL	295
BATTLEHAWKS 1942	245
BATTLE CHESS	245
CYCLES	345
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CAVEMAN UGH LYMPICS	295
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
DON'T GO ALONE	269
DAVID WOLF	345
DRAKKEN	260
DOUBLE DRAGON	245
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	285
FERRARI FORMULA 1	225
F 15 N.2	345
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GRAVE HARDAGE	295
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	269
KNIGHT FORCE	265
KING OF THE BEACH	345
KULT	245
KING QUEST 4	295
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
M1 TANK PLATOON	289
MANHOLE	345
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
MANHUNTER 2	395
MENACE	245
MILLENIUM 2.2	249
NEVERMINF	245
MINI PUT	95
NIL DIEU VIVANT	289
OPERATION WOLF	195
OIL IMPERIUM	245
POPULOUS	245
PC GLOBE	485
P.H.M. PEGASUS	145
PIRATES	295
POLICE QUEST 2	395
RICK DANGEROUS	255
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
RACK EM	145
SHOGUN	345
STARGLIDER 2	345
SKIDOO	225
SIM CITY	245
SKWEEK	225
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	145
TONGUE OF THE FATMAN	345
THE TRAIN	95
TEST DRIVE 2	245
U.F.O.	345
U.M.S	245
ULTIMA TRILOGY	390
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WATERLOO	245
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245
688 ATTACK SUB	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
STARWARS TRILOGY	245
LES BEST D'US GOLD	295
PRECIOUS METAL	225
TRIAD 2	269
5 STARS	239
WEST PHASER	345
ASTERIX	225
ALTERED BEAST	195
A.P.B.	195
BANGKOK KNIGHT	225
BLOODWYCH	245
BLOODMONEY	245
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
BARBARIAN 2	185
CHASE H.Q	195
CONFLICT EUROPE	295
CALIFORNIA GAMES	195
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON SPIRIT	195
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
FERRARI FORMULA 1	225
FORGOTTEN WORLDS	185
F 16 COMBAT PILOT	235
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
GREAT COURT	245
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KING QUEST 4	295
LASER SQUAD	225
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LES PORTES DU TEMPS	245
MANHUNTER 2	295
MICROPROSE SOCCER	239
NORTH & SOUTH	259
NO EXIT	195
NEW ZEALAND STORY	195
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
POWER DRIFT	195
PAPERBOY	195
PIRATES	245
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RICK DANGEROUS	245
R.V.F. HONDA	225
ROBOCOP	195
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	195
SKIDOO	225
SIM CITY	245
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
SILKWORM	195
SKWEEK	225
THE GAMES SUMMER EDT	285
TV SPORTS	245
TINTIN SUR LA LUNE	245
TEST DRIVE 2	285
VERMINATOR	245
WATERLOO	289
XENON 2	245
XYBOTS	245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195
SOLDES COCONUT :	
ARTIFOX	115
BARD'S TALES	115
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	95

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).



Après le succès du 520 ST, ATARI lance aujourd'hui le 520 STE pour vous faire partager le pouvoir créatif des Dieux.

Avec une palette de 4096 couleurs, le son numérique en stéréo et des nouvelles interfaces manettes, l'ATARI 520 STE vous offre également la puissance de la technologie 16/32 bits, la simplicité de l'interface graphique GEM et du nouveau système d'exploitation TOS, la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST et les fichiers MS-DOS.

PLUS DE GRAPHISME. L'ATARI 520 STE permet de travailler toutes les images, synthétiques ou numériques, et même la vidéo. Avec sa palette de 4096 couleurs et le nouveau coprocesseur graphique SHIFTER/BLITTER, le STE est un puissant outil de création graphique.

PLUS D'INTERFACES. Outre les dix interfaces standard déjà présentes sur le 520 ST permettant de connecter de nombreux périphériques (lecteur de disquettes externe et disque dur, imprimantes matricielle et laser, modem, cartouche...), l'ATARI STE possède deux nouveaux ports de manettes de commande et deux prises haut-parleur pour la stéréo. Pour les jeux, ses qualités sonores, graphiques et la possibilité de connecter deux pistolets optiques, deux paddles et jusqu'à six joysticks en font une machine à jouer hors pair.

PLUS DE VIDÉO. L'ATARI 520 STE se connecte à tous les téléviseurs ou moniteurs couleurs munis d'un connecteur Péritel. Il possède une synchronisation vidéo externe qui permet de connecter directement une interface GENLOCK externe. Il est désormais possible d'associer les images de l'ordinateur à celles de vos films vidéo.

PLUS DE SON. Dans le domaine de la musique et du son, ATARI est aujourd'hui un standard. Les deux coprocesseurs sonores internes font du 520 STE un véritable instrument de composition stéréophonique et autonome, tandis que l'interface MIDI intégrée permet de piloter toute une formation d'instruments MIDI.



PLUS DE PERFORMANCES. Le nouveau système d'exploitation TOS et l'interface graphique GEM contenus dans les 256 Ko de ROM exploitent pleinement le hardware du STE. Pour la programmation, la bibliothèque de langages et d'outils de développement est aujourd'hui très complète et répond à tous les besoins, du débutant au professionnel.

Graphisme, musique, éducation, programmation ou jeu, quel que soit votre domaine, l'ATARI 520 STE fera de vous un Dieu de la création.

Pour plus d'informations : 36.15 code ATARI ou ATARI France, 79 avenue Louis Roche, 92238 GENNEVILLIERS Cedex. Tél.: 47.33.77.14.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 520 STE

CONFIGURATION DE BASE
512 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 3.5" 720 Ko, souris, câble péritélévision, environnement graphique GEM.

COULEURS
Sortie couleurs RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/200 pixels en 4 couleurs par ligne, 320/200 pixels en 16 couleurs par ligne.

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM extensible à 4 Mo.

CLAVIER
Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 de fonction (4 programmations par touche), pavé numérique de 18 touches, pavé de commande du curseur.

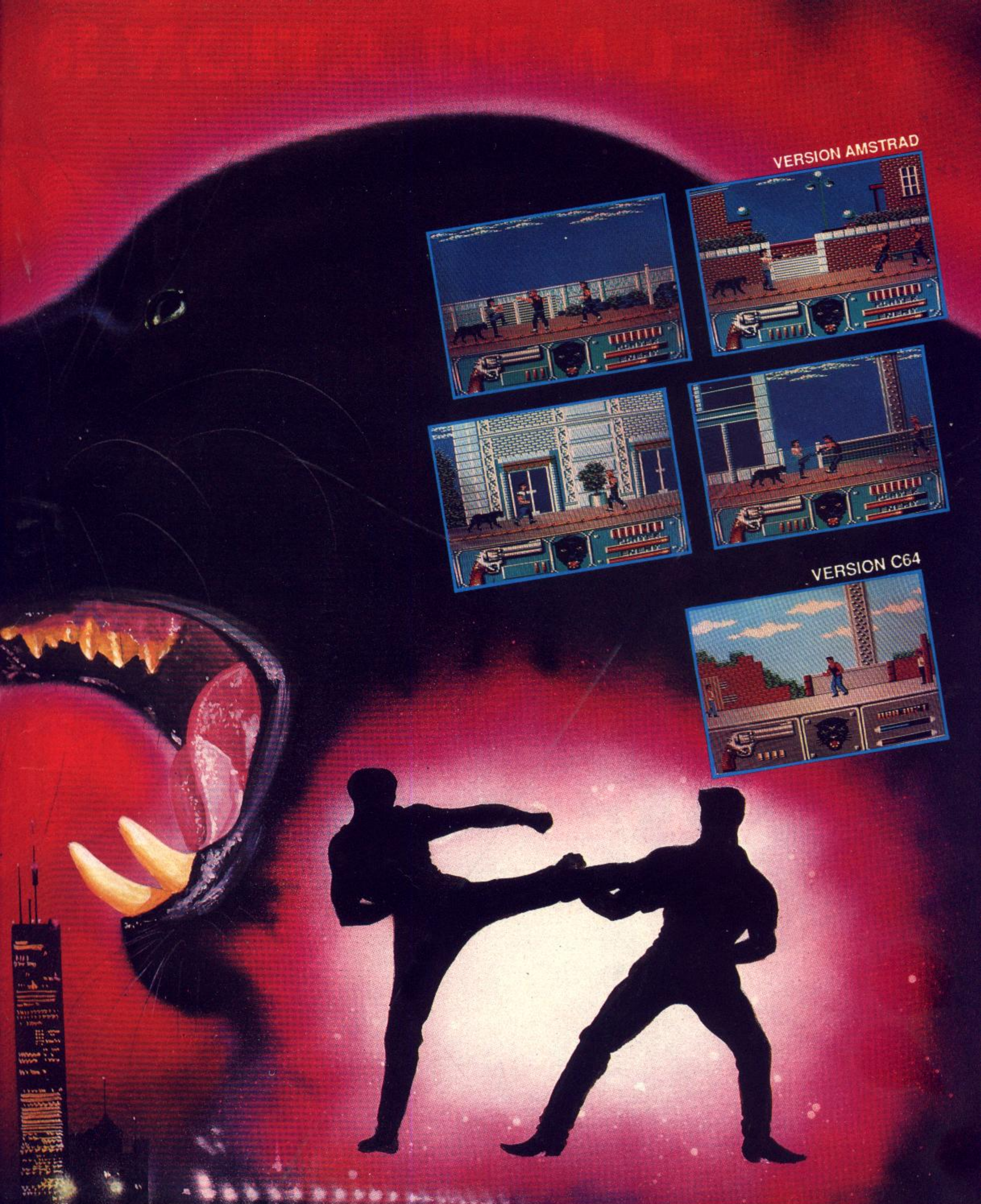
INTERFACES INTÉGRÉES
Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400), interface pour second lecteur, interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface manette de commande, 4 interfaces pour connecter jusqu'à 6 joysticks ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques, port cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 2 prises haut-parleur format RCA.

SON ET MUSIQUE
2 coprocesseurs musicaux, sortie en stéréophonie de 6.25, 12.5, 25 et 50 kHz, son numérique au format PCM sur 8 bits signés, générateur de bruits, contrôle dynamique de l'enveloppe, interface MIDI.

* PRIX PUBLIC CONSEILLÉS : 520 STE 3490 F – 520 STE AVEC MONITEUR COULEUR 5490 F.

ATARI

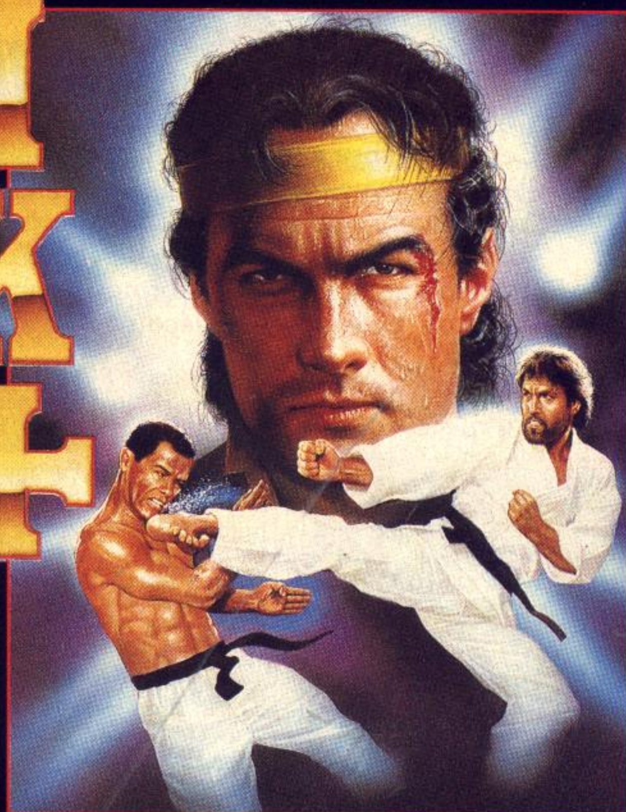
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.



DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES, AMSTRAD, C64, SPECTRUM.

...CROYABLE DE 4 JEUX!!

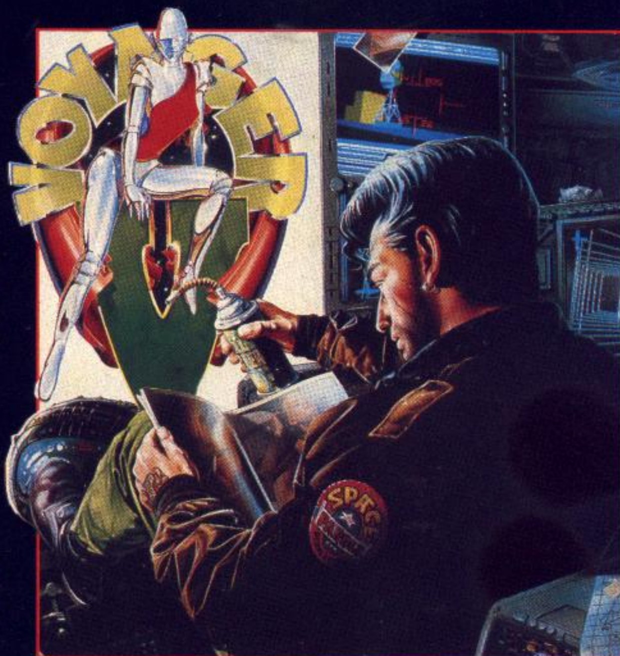
AMIGA

International Karaté a été décrit comme "le plus grand jeu de Karaté jamais realise." Mais cette fois-ci, ils ont trouvé encore mieux! Un troisieme combattant! En effet, vous devrez affronter simultanément 2 adversaires et devrez vous qualifier pour les épreuves suivantes. Un décor anime et plein de nouveaux mouvements comme la pirouette arrière et le double coup de tête!



D'OR

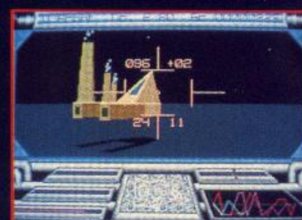


In 1977, Voyager 2 a été lancé — invitant toutes les formes de vie de l'univers à nous rendre visite sur Terre. Tenez-vous prêt, car vous allez avoir de la compagnie. Luke Snayles — revenant sur Terre apres avoir purgé sa peine de 50 ans d'exploration — n'est pas l'homme que vous aimeriez rencontrer. Après plus d'un demi-siècle de solitude, il en a assez et il meurt de faim. Sur Terre, les intrus sont prêts à arriver — Ce sont de Roxiz — mais Snayles a d'autres idées en tête car personne, absolument personne ne gâchera la soirée qu'il a prevu pour fêter son retour!

...RATION 4





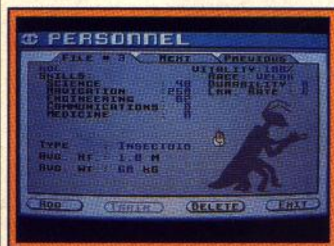


...NEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

Starflight

Cette immense saga interstellaire a déjà fait un malheur sur *PC*. Le voilà qui arrive sur *Amiga* sous le label Electronic Arts. La planète Arth est en danger, son soleil va bientôt se transformer en nova ! Voyagez à travers la galaxie à la recherche d'une planète accueillante. Entrez en contact avec des formes de vie intelligentes, pacifiques ou belliqueuses. Découvrez minerais ou trésors.

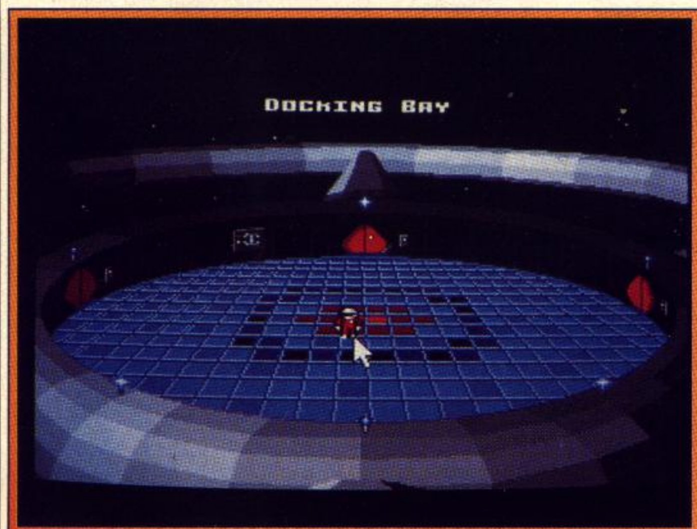
Sorti sur *PC*, en 1987, ce jeu d'Electronic Arts a atteint, aux États-Unis, le rang de soft-culte dès le premier mois de commercialisation. Hautement apprécié, aussi bien par le public que par les professionnels, *Starflight* n'était hélas, disponible que sur cette machine. A la suite des demandes pressantes des passionnés de jeux de rôle interstellaires, non-possesseurs de *PC*, *Starflight* sort avec deux ans de retard sur *Amiga*, *C 64* et bientôt sur *ST*. Il était temps !
Les possesseurs de *PC* eux, pourront bientôt jouer à *Starflight II* (sortie prévue mi-janvier 1990) ! La préversion que nous possédons sur Amiga nous donne déjà une idée de ce que sera le jeu sur 16 bits.
Mais nous brûlons les étapes, commençons par la présentation du jeu. Nous sommes en 4620, vous êtes à bord d'une station orbitale de la planète Arth. Elle est presque entièrement colonisée par les derniers représentants de la race humaine. La Terre, centre d'un immense empire stellaire ne donne plus signe de vie depuis la sanglante guerre contre l'alliance extra-terrestre des Uhleks, des Gazurtoids et des Phlegmaks. Complètement isolés sur Arth, les humains et quelques extra-terrestres tels que les insectoides Velox, les Elowans, et les Thynns reptiliens sont confrontés à un problème vital. Le soleil de Arth va bientôt se transformer en nova (à vous de trouver la date exacte). Cela signifie la destruction de toutes les planètes de ce système solaire. Vous avez donc pour mission de trouver une autre planète capable d'accueillir la population de Arth.
Ce jeu de rôle est attrayant à plus d'un titre. Il y a tout d'abord la variété des objectifs à atteindre. Premier souci, recruter et entraîner un équipage, composé de six membres, capable de piloter votre vaisseau. La compétence de vos hommes dépend de leur formation, que vous financez. Le choix des membres se fait en fonction de leurs aptitudes. Par exemple, les Velox sont doués pour la mécanique ou la navigation, les Elowans pour la médecine et la communication. Mais attention, les Thrynns et les Elowans se vouent une haine mortelle ! Les réunir dans un équipage peut poser des problèmes. De même, la présence d'Elowans à bord peut vous coû-



Enrôlement de l'équipage.



Armement du vaisseau.



La station orbitale d'Arth qu'on aime revoir après un voyage.


Une sorte de radar sonde le vaisseau.



L'exploration d'une planète comporte de multiples dangers.



Par où commencer ?


Paré pour un atterrissage.


Départ d'un système stellaire.


Choisissez votre planète.

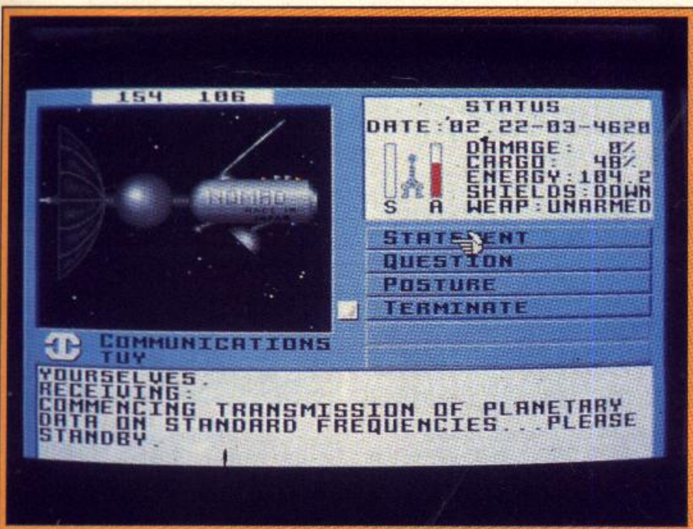
ter cher lors d'un rencontre avec un vaisseau thrynn. Par ailleurs, l'équipement de votre vaisseau est coûteux. Pour vous procurer de l'argent, il vous suffit d'explorer les deux cent soixante étoiles autour desquelles gravitent huit cents planètes. Un conseil, sondez les planètes avant d'atterrir (séquence en fractale). Vous y trouverez des minerais et des civilisations, des ruines anciennes ou récentes. Les autorités d'Arth paie, rubis sur l'ongle, tous minerais, objets extra-terrestres et formes de vie (surtout si elles sont intelligentes. Explorer huit cent planètes est une solution fastidieuse. Profitez plutôt des rencontres avec des vaisseaux extra-terrestres. Les personnages que vous contactez possèdent leur propre comportement qu'ils modulent selon votre attitude. Les informations que vous pouvez recueillir auprès d'eux (quand ils n'ouvrent pas le feu !) sont d'une importance capitale.



Rencontre avec les Spemins, prétentieux et très dangereux.

Jeu de rôle entièrement graphique, partiellement animé, *Starflight* devrait faire un tabac chez les amateurs de saga galactique. Nous attendons avec impatience la version définitive. Personnellement, j'y joue déjà avec assiduité ! La sortie de *Starflight* est prévie pour décembre sur *Amiga*. Des versions *C 64* et *ST* suivront.

Dany Boolauck



Les Nomads vous donnent de précieux renseignements.

Budokan

Les logiciels d'arts martiaux présents sur le marché sont légion. Budokan est annoncé comme étant la meilleure simulation du genre sur *PC* et compatibles. Ses graphismes (en VGA) et ses animations renversantes vont en étonner plus d'un.

Lors de son reportage sur le CES de Chicago (voir *Tilt* n° 68, page 25), notre rédac'chef l'avait déjà remarqué. Ce fut donc avec un intérêt particulier que j'ai assisté à la démonstration de *Budokan* sur *PC* (VGA) au Personal Computer Show de Londres. La démonstration fut plus que convaincante, il me le fallait absolument pour l'étudier de plus près. C'est chose faite. La préversion que nous a gracieusement remis Electronic Arts m'a séduit au point que je lui consacre cette avant première.

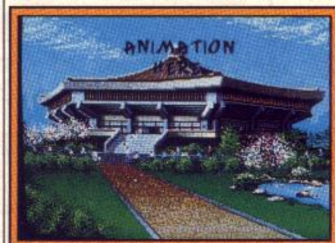
Les arts martiaux sont pour les Japonais plus qu'un art de combattre, c'est un art à part entière. *Budokan* tente de nous montrer les finesses des différentes techniques, développées pendant les grandes guerres intestines nippones. *Budokan* est une simulation des grands arts martiaux japonais. La première partie est réservée à l'entraînement au *dojo* (salle ou l'on pratique les arts martiaux). Votre maître, Tobikosensei vous enseigne les rudiments de quatre arts : le karate, le kendo, le nunchaku et le bo. Le karate (qui signifie « main vide ») est l'art du



L'élève au dojo.



Le combat au nunchaku est l'un des plus difficiles à maîtriser.



Le stade du budokan.

MEFIEZ-VOUS L'HIVER ARRIVE!

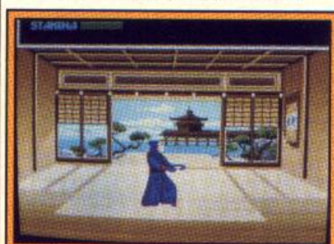
combat à mains nues. On retrouve dans *Budokan* les principaux coups de pied, de poing, les blocages ou balayages. Le kendo vous initie aux finesses de l'art martial par excellence du Japon : le combat au sabre. Rappelons que seuls les samourais avaient le droit de porter l'odachi (long sabre) et le kodachi (sabre court). Venons-en au nunchaku, instrument agricole à l'origine, qui devient un terrible engin de mort entre les mains de maîtres tels que Bruce Lee. Terminons avec le bo, arme très prisée par les samourais. Ce bâton de chêne (2 m de long) permet de tenir un adversaire, armé d'un sabre, à distance. La gamme des mouvements qu'autorise *Budokan* est si riche qu'il vaut mieux s'entraîner en solo (jiyurenshu) afin de le maîtriser. Passé ce stade obligatoire, vous pouvez passer au kumite (combat avec un partenaire géré par l'ordinateur). L'option Fre Spar vous permet, si vous le désirez, de combattre contre un humain. Cette même option autorise également la confrontation de deux combattants pratiquant des disciplines différentes. Il faut atteindre un excellent niveau dans chaque discipline avant de tenter le budokan. C'est le nom donné à l'ensemble des tournois auxquels vous devez participer. Le joueur y rencontre des adversaires qui pratiquent d'autres arts martiaux. Par exemple, vous pouvez combattre contre un adversaire armé d'un naginata, une sorte de hallebarde japonaise ou un lanceur de shuriken. Le gagnant d'une rencontre est désigné au meilleur des trois manches. Pour être le grand vainqueur du budokan, vous devez remporter des tournois avec quatre victoires dans chaque discipline. La préversion très avancée que nous possédons ne nous permet pas de faire un test sérieux de Budokan. Mais elle a néanmoins, le mérite de couper le souffle à quiconque se donne la peine d'y jeter un coup d'œil. Le réalisme des mouvements est stupéfiant. Les possibilités d'enchaînements de ces mouvements n'ont pas d'équivalent sur micro ! C'est vous dire à quel point Budokan m'a impressionné (surtout en VGA). Ce soft devrait être déjà disponible sur *PC* à la sortie ce numéro. D'autres versions suivront peu après.

Dany Boolauck

Tobikosensei, votre maître.



On s'observe avant de...



Entraînement en solo.



Le vieil instructeur à l'œuvre.



placer une attaque puis...



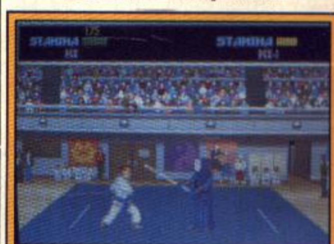
de parer la contre-attaque.



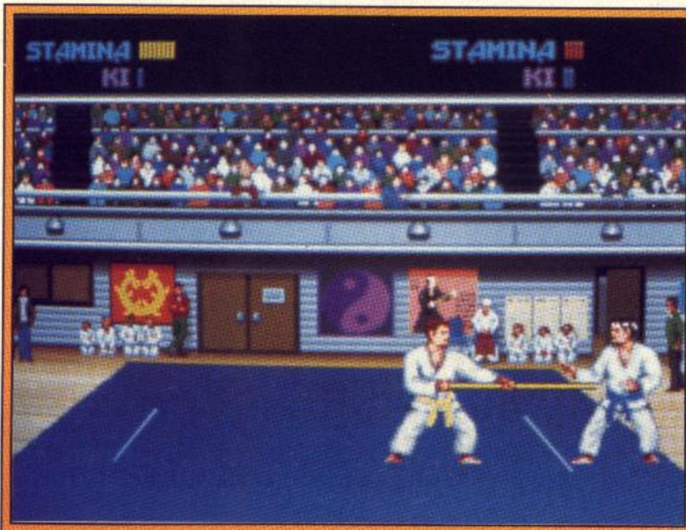
Entraînement au bo, une arme capable de briser des os.



Qui sera le vainqueur ?...



L'homme au nunchaku...



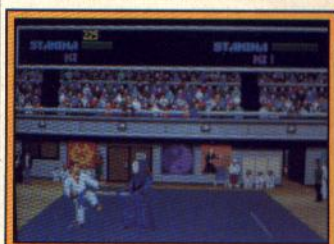
Le spécialiste du bo rencontre un karateka au budokan.



Votre premier adversaire.



Une ceinture noire de kendo !



Le shodan du kendo ?

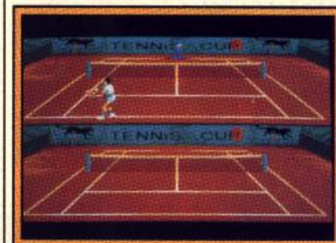
Tennis Cup

Ce logiciel sur *Amiga* est annoncé comme étant LA simulation de tennis. Va-t-il supplanter l'excellent *Great Courts* ? Quel challenge ! Voilà une affaire que nous ne manquerons pas de suivre.

Loriciel n'y va pas par quatre chemins pour définir sa prochaine simulation de tennis. « Ce logiciel est LA simulation de tennis ! » Le pari de faire mieux que *Great Courts* est lancé ! Quand on connaît les qualités du *Tilt* d'or-Canal Plus 1989 de la simulation sportive, on mesure avec plus d'intérêt la tentative de Loriciel.
Ce jeu présente une visualisation du court sur deux écrans. Chaque joueur peut ainsi suivre les évolutions de son joueur sur sa moitié d'écran. La perspective utilisée équivaut à celle d'un spéctateur situé dans le prolongement du court. A noter que le point de vision est nettement plus bas que celui de *Great Court* (au niveau des joueurs). Ces dispositions (le double écran et point de vision bas) ont pour effet de ne désavantager aucun des deux joueurs et de permettre d'étudier aisément le style de l'adversaire. En outre, le joueur peut s'acoutumer plus rapidement aux trajectoires de balles.

Les options offertes par *Tennis Cup* sont presques complètes. On y joue en simple (contre l'ordinateur ou contre un humain), ou en double. Dans le dernier cas, en mode solo, le joueur est assisté par un partenaire, géré par l'ordinateur. En mode deux joueurs, les humaines jouent contre l'ordinateur. L'incontournable séance d'entraînement avec un robot est également disponible.
Côté compétition, vous pourrez essayez le match d'exhibition, les tournois (le grand chelem) et, surprise, la Coupe Davis ! Pour en finir avec les options, sachez que la durée d'un match est paramétrable à un, deux ou trois sets gagnants. Selon Christophe Gomez, le programmeur de *Tennis Cup*, tous les coups du tennis sont présents. On retrouve les coups et revers de fond de court, le service avec trois points d'impacts, le smash, les amorties, les lobs et les reprises de volée. Ajoutez tous les effets de balles tels que les lifts, les slices (balles coupées) et les balles dites « plates ».
Pour le contrôle de la balle, le joueur choisit avec sa manette la direction dans laquelle il veut frapper ainsi que l'effet qu'il va imprimer à la balle. D'autre part, selon sa position sur le court et par rapport à la balle, le joueur fera une volée, un coup de fond de court, un smash ou un amorti. Notons que le lob se fait automatiquement lorsque l'adversaire est au filet.
La force de votre champion dépend d'un système de pourcentage de réussite des coups que vous pouvez moduler. Autrement dit, si vous adaptez une tactique de volleyeur, votre champion augmente son pourcentage de réussite sur les volées et balles d'approche au détriment des autres coups.
Les adversaires gérés par l'ordinateur ont leur propre style de jeu. Christophe Gomez insiste sur le travail de titan effectué dans ce domaine. L'intelligence de vos adversaires est le résultat d'une longue analyse des styles de jeu des principaux champions de tennis actuels. L'ordinateur change de tactique s'il perd trop de points et n'attaque jamais « bêtement ». Par exemple, il monte de préférence au filet sur un revers. Trente-deux adversaires sont à vaincre dans *Tennis Cup*. Un éditeur permettant de créer ses propres adversaires (en simple et double) est également disponible.

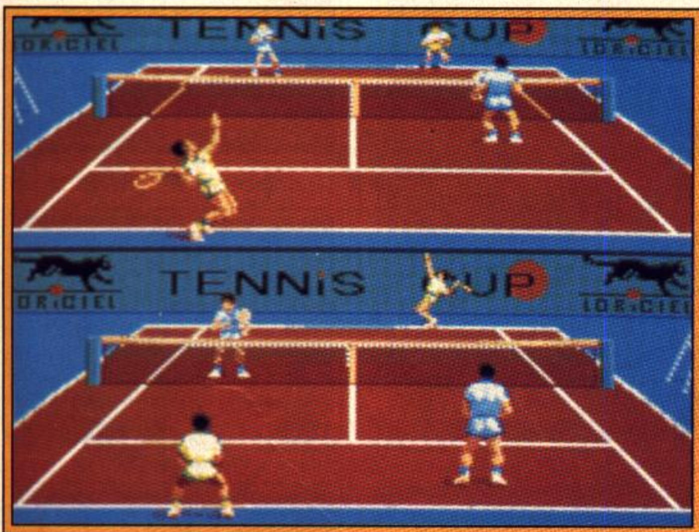
La préversion en notre possession tourne sur *Amiga*, elle subira vraisemblablement des améliorations avant sa commercialisation. Sortie prévue en décembre 1989. On lui souhaite un succès retentissant.
Dany Boolauck



Notez la visualisation en double écran.



Entraînement avec machine.



L'option jeu en double est une innovation du logiciel.


Des graphismes convaincants.


Des attitudes très réalistes.

APRES L'APOCALYPSE, MIDWINTER!



Damocles, Chicago 90, Cadaver



Seuck (ST)

C'est l'affluence de nouveautés ce mois-ci ! Fêtes de fin d'année oblige ! Garderez-vous la tête froide pour faire un choix parmi les logiciels que les éditeurs s'apprêtent à déverser sur le marché ?



Toobin (ST)



Nishiran (Amiga)



Chicago 90 (ST)

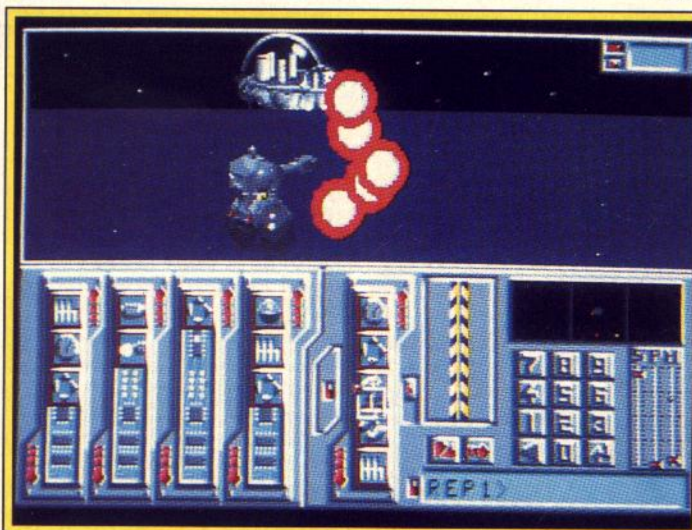


Randolp... (Amiga)

IMPRESSIONS : Kenny Dalglish Soccer Manager est une simulation de management d'une équipe de football. Sa sortie est prévue en novembre sur *ST* et *Amiga*. Des versions *C 64*, *CPC*, *Spectrum* et *Atari XL* sont prévues début 1990. La sortie de **Damocles** (label Novagen), la suite de l'aventure/action nommée *Mercenary*, est prévue pour novembre.

MICROIDS : Chicago 90 arrive sur *ST*, *Amiga* et *Thomson* ! Ces versions devrait déjà être disponible. **Eagle's Rider**, le jeu d'aventure/action sur *ST*, est programmé pour décembre. La version *Amiga* suivra.

LOGOTRON : le jeu d'action **Bad Company** est un curieux mélange de *Space Harrier* et *Thunderbolt* (option deux joueurs en simultané). Sortie en novembre sur *Amiga* et *ST*. **Starblaze**, un autre jeu d'action mais en graphismes vectoriels cette fois-ci, sort fin novembre sur *ST* et *Amiga*. **Whizz**, un jeu de labyrinthes, sera disponible sur *C 64* début 1990. **Mangrove** (titre provisoire) est une course-poursuite de voitures en gra-



Dark Century (ST)



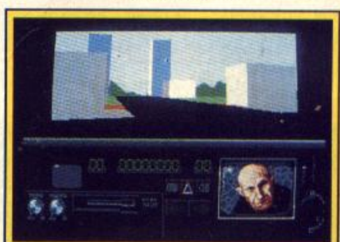
Cadaver (ST)



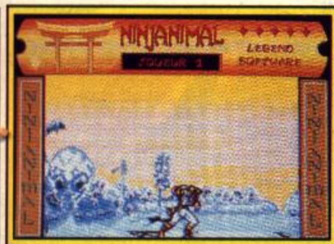
Jumping Jack (Amiga)



Starblaze (ST)



Mangrove (ST)



Ninjanimal (Amiga)



Full Metal (ST)



Whizz ! (C 64)



Galaxy Force (ST)

phismes vectoriels. Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* au printemps 1990.

PALACE SOFTWARE : Shoot-em-up Construction Kit, un utilitaire de création de Shoot'em-up, arrive sur *ST*. Il est déjà disponible sur *Amiga* et *C 64*.

INFOGRAMES : Full Metal Planet, c'est le nom d'un jeu de stratégie sur plateau qui vient d'être adapté sur micro. Il devrait déjà être disponible sur *ST* et *Amiga*. **Jumping Jack Son** est le premier jeu d'arcade rock'n roll ! Sortie fin 1989 sur *ST* et *Amiga*. **Drakkhen** est quasiment terminé sur *ST* et *Amiga* ! Test dans le prochain *Tilt*.



Heavy Metal (Amiga)



Damocles (ST)

UNIVERSE : cette nouvelle société se lance dans le business avec un jeu d'arcade/aventure nommé **Randolph the Robot**. Sortie au printemps 1990 pour *Amiga*.

DOMARK : Hard Drivin, l'adaptation de la fameuse course de voitures, sort fin novembre sur *ST* et *Amiga*. **Toobin**, une autre conversion d'un célèbre jeu d'arcade sera également disponible en novembre sur *ST* et *Amiga*. D'autres versions suivront.

ACTIVISION : Galaxy Force arrive enfin sur micro (novembre sur *ST* et *Amiga*).

SYSTEM 3 : deux jeux d'aventure/action sont prévus pour le mois de novembre. Ayez donc l'œil sur la sortie de **Myth** (*C 64*) et **Tusker** (*C 64* et *CPC*).

LORICIEL : Harricana, une simulation de course de skidoo sort en février 1990 sur *PC* (CGA). La suite de *Skweek* se nomme... **Super Skweek** ! Sortie en décembre sur *ST*, *Amiga* (mi-décembre) et *CPC*, *PC* (fin décembre). La conversion 16 bits



Super Skweek (PC)

de **Lode runner** devrait déjà être disponible sur *ST*.

US GOLD/ACCESS : une nouvelle simulation de tank arrive sous le nom de **Heavy Metal**. Sortie en janvier 1990 sur *ST* et *Amiga*.

MIRRORSOFT. Cadaver est le nom du prochain titre des Bitmap Brothers. Ce jeu d'arcade/aventure sera disponible en novembre/décembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

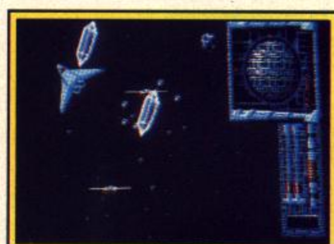
LEGEND SOFTWARE : Ninjanimal, le jeu d'action/aventure sera disponible au printemps sur *Amiga* et *ST*. **Nishiran**, le prochain jeu d'aventure de cette société, sera sur les petits écrans en décembre 1989. Sortie sur *ST* et *Amiga*.

NEW DEAL : Fire est un jeu d'action où vous pilotez un hélicoptère à travers dix niveaux. Sortie prévue fin novembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

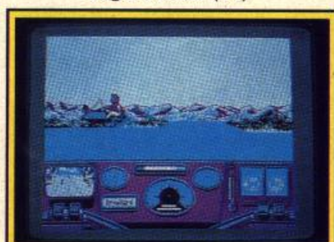
TITUS : Dark Century est un curieux jeu d'action/stratégie où des tanks s'affrontent (jouable contre l'ordinateur ou contre un



Fire (Amiga)



Eagle's Rider (ST)



Harricana (PC)



Tusker (C 64)

humain). Il est déjà disponible sur *ST*. La version *Amiga* suivra. **Kick Off Extra Time**, une disquette complémentaire du fameux jeu de football, offrira à ceux qui possèdent déjà *Kick Off*, des possibilités nouvelles. Sortie fin novembre sur *ST* et *Amiga* sous le label Anco. **Gazza's Super Soccer** est un autre jeu de football (label Empire). Sortie en novembre sur *ST*, *Amiga*, *PC*, *Spectrum*, *CPC* et *C 64*. **Time** (label Empire) vous propose un voyage dans le temps. Ce jeu d'aventure devrait déjà être disponible sur *ST* et *Amiga*.

Dany Boolauck

MIDWINTER, ENTRAINEZ-VOUS, IL EST RUDE!


Grant
Disponible sur ATARI ST

INTERET : 98%



GÉNÉRATION 4

SUPER STAR
MICRO MAG
NOVEMBRE

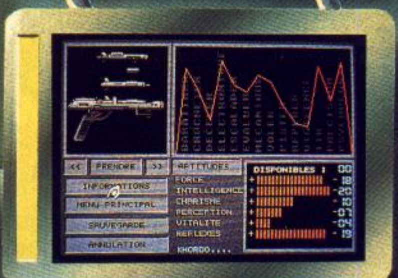
18/20 MICRO MAG

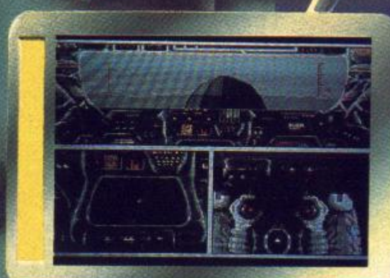
« Depuis qu'il a atterri sur le ST de la rédaction, B.A.T. a été le centre de toutes les conversations. Ubi Soft nous en fiche un (beau) coup avec ce jeu de rôle très élaboré. Doc Amiga en est malade. »

MICRONEWS









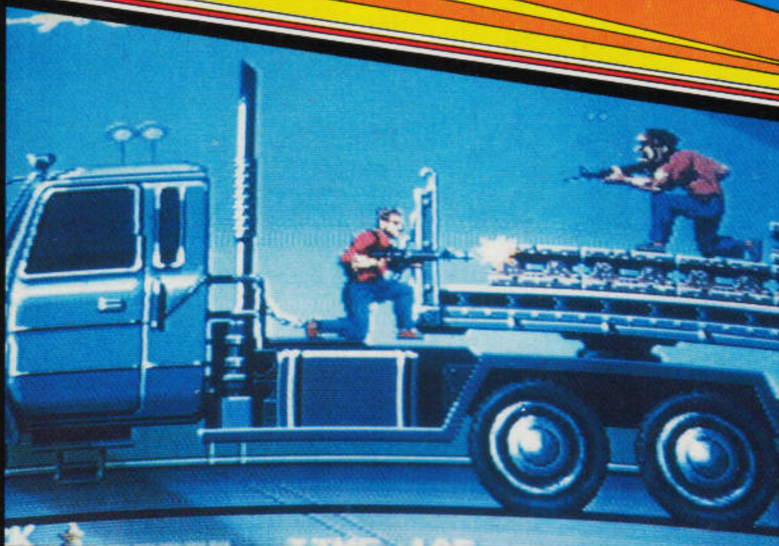


Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des ...ns obtenus, est supérieure à ce que le ST pouvait ... de mieux. Le système de jeu permet en plus ...effectuer un nombre incroyable d'actions différen...s. J'ai particulièrement apprécié le petit module de ...ogrammation, qui permet d'éviter de faire 36 fois ...s mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du ...enario de ce soft, là encore, c'est à la fois original ... passionnant. Un soft qui ne peut que plaire!

GÉNÉRATION 4 n° 16







▲ *Crime City*

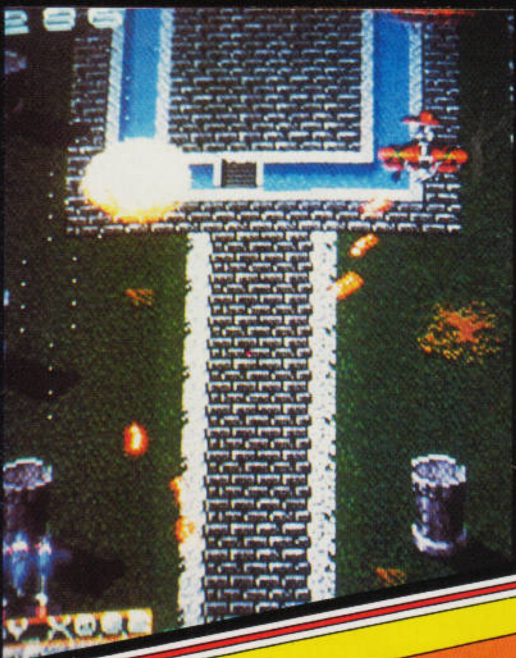
▲
Sky Adventure
▼





▲ *Arch Rivals* ▲

▼ *Super Monaco Grand Prix*





Une super compétition automobile à Monaco, deux shoot-them-up efficaces, une poursuite, et, pour vous détendre, des matchs de basket.

Super Monaco Grand Prix

SEGA

1989 a été une année féconde pour les courses automobile d'arcade et les fans du genre ne savent plus où donner du volant, face à une telle avalanche de programmes de qualité. Mais *Super Monaco Grand Prix* est la meilleure simulation de course de formule 1, à ce jour. Le principe du jeu est assez classique et vous commencez par un tour de qualification, afin de déterminer votre position sur la grille de départ. La course ne se joue pas contre la montre, mais vous devez terminer en bonne position pour pouvoir continuer la compétition. Les débutants auront intérêt à choisir les vitesses automatiques, car les modes à quatre ou sept vitesses s'ils permettent de meilleures performances, sont bien plus complexes à gérer. Après *Turbo Outrun*, Sega démontre une fois de plus, une maîtrise totale de l'animation rapide en 3D. De superbes sprites défilent à toute allure, tandis que vous tentez de dépasser vos concurrents sur le parcours sinueux de Monaco. On ressent une formidable impression de vitesse et on s'y croirait vraiment, d'autant plus que votre siège vibre de manière très réaliste. Un programme très excitant et riche en sensations fortes.



Hell Fire vous permet de choisir la direction de votre tir.

Sky Adventure

SNK

A défaut d'être original, *Sky Adventure* est un shoot-them-up très prenant, qui bénéficie de superbes décors. Vous commencez par choisir l'un des avions qui vous sont proposés. Chacun d'eux dispose de deux armes différentes et certaines sont particulièrement spectaculaires. L'une des plus surprenantes vous permet de lancer une escadrille de minuscules avions, qui font de sérieux ravages chez vos adversaires. Vous survolez la jungle en affrontant de drôles de créatures, comme des araignées géantes ou des monstres préhistoriques et, parfois, vous devez éviter de vous faire écraser par d'énormes pierres qui roulent à toute allure vers votre appareil. C'est un shoot-them-up à scrolling vertical, assez classique, mais très accrocheur.

Arch Rivals

BALLY MIDWAY

Arch Rivals est un jeu de basket qui séduira les fans de ce sport. Deux équipes de deux joueurs s'affrontent sur un terrain qui défile en scrolling et vous pouvez affronter l'ordinateur, ou un autre joueur. Le graphisme est réussi, avec des sprites de bonne taille, et l'animation est excellente. Mais le principal atout de cette simulation repose sur une parfaite jouabilité. On parvient assez rapidement à maîtriser les différentes commandes et, ensuite, les matchs sont très prenants, surtout lorsqu'on joue à deux. Chaque pièce mise dans la machine correspond à un certain temps de jeu, ce qui est assez inhabituel. Un programme simple et efficace.

Crime City

TAITO

Ce nouveau programme de Taito met en scène deux policiers américains, un Blanc et un Noir, qui font beaucoup penser au héros de la série *Deux flics à Miami*. Dans le premier niveau, il faut abattre des gangsters qui se sont enfuis d'un pénitencier. Cette course-poursuite dans les rues d'une ville n'est pas particulièrement originale et rappelle parfois *Rolling Thunder* ou *Shinobi*. Mais les niveaux suivants sont beaucoup plus intéressants. Le second se déroule à grande vitesse. Il faut sauter d'un véhicule à l'autre en évitant les tirs des gangsters. Le but est de les abattre à coup de revolver. Cela exige un timing très rigoureux, car les voitures ne roulent pas à une vitesse constante et, si vous ratez votre coup, vous passerez sous les roues du véhicule suivant. C'est une scène difficile, mais très réussie. Par la suite, de nombreux dangers vous attendent encore. Dans une autre scène assez marquante, vous descendez à la corde entre deux gratte-ciel, sous le feu de tireurs postés aux fenêtres. L'action de ce programme est suffisamment variée pour relancer l'intérêt du jeu et vous pousser à remettre des pièces dans la machine, pour découvrir les scènes suivantes. On se prend au jeu, que l'on soit seul ou à deux.

Hell Fire

TAITO

Au premier abord, on est assez déçu par ce programme de Taito. En effet, *Hell Fire* ne semble pas se distinguer beaucoup des autres shoot-them-up à scrolling horizontal. Ce programme n'est guère impressionnant, d'autant plus que le graphisme est assez moyen. Taito nous a habitués à des programmes plus ambitieux. Pourtant, une fois que l'on commence à jouer, on découvre que *Hell Fire* est loin de manquer d'intérêt et qu'il n'est pas aussi classique qu'il le paraît. tout est construit autour d'une idée : vous disposez en permanence de plusieurs modes de tir et vous devez passer sans cesse de l'un à l'autre. Suivant le mode sélectionné, vous tirez vers l'avant, l'arrière, le haut, le bas, ou en diagonale. Bien sûr, les aliens qui vous attaquent de toute part sont placés de telle manière que vous ne puissiez les détruire qu'en utilisant le mode approprié. Ce principe, qui est une variante arcade de *Cybernoid*, apporte un aspect tactique peu courant dans ce type de programme. Mais attention, les réflexes jouent toujours un rôle très important, car le moindre retard dans la sélection d'un mode de tir se révèle généralement fatal. Un shoot-them-up intéressant, qui vaut bien quelques pièces.

Alain Huyghues-Lacour



Le stand Tilt : le calme avant la venue des concurrents du First European Videogames Championship.

Salon de la micro : un bon début

Considéré comme une réussite par nombre d'exposants, la première édition du Salon de la Micro a attiré bien des visiteurs. Nul mystère à cela : conférences, mais surtout nouveautés en première nationale, étaient au rendez-vous. *Tilt* aussi était là et nous saluons les visiteurs de notre stand. L'une des raisons de notre présence était le premier concours européen de jeu vidéo, autrement dit le First European Videogames Championship.

C'est du 13 au 15 octobre que s'est déroulé à l'espace Champerret à Paris le premier salon de la Micro. Issu du Festival de la micro et organisé par le groupe d'outre-Manche Montbuild, ce salon se veut l'équivalent français du Personnal Computer Show de Londres. Inutile de préciser qu'un tel objectif ne se réalise pas en un jour, d'autant plus que certains n'ont visiblement pas joué le jeu. C'est le cas de Loriciel, d'Ocean et de US Gold qui n'avaient pas de stand. Il en est de même de Sega, Nintendo, Amstrad — du fait de l'Amstrad Expo — ainsi que d'Atari notamment en raison de l'incendie des locaux de Suresnes et du projet avorté au salon Atari. Toutefois, par le biais d'Atari Magazine, l'univers du *ST* était bien représenté. Le nouvel *Atari 520 STE* faisait jaser, le *Supercharger* de ALM — un émulateur *PC* pour *ST* — attirait pas mal de monde et les démonstrations de jeux sur écran géant furent très appréciées. Côté fabricant, seul Commodore était présent. Sur le stand, divers produits étaient présentés par d'autres sociétés. Disques optiques numériques, logiciels de musique, desktop video et autres étaient présents. Les principales nouveautés étaient toutefois issues de Commodore. Les packs Home Office Kit et Home Video Kit tenaient une bonne place. Principalement destinés à l'*Amiga 500*. Ces packs sont proposés à des prix relativement intéressants et se proposent d'étendre les zones d'application du *500*. Autre nouveauté Commodore : la mise à niveau du *2000 A* en *2000 B*. Jusqu'à fin décembre, les possesseurs d'*Amiga 2000 A* peuvent pour 3 490 F HT disposer de la récente version B du *2000*. Celle-ci propose de nombreuses améliorations dont les Super Agnus et Super Denise ainsi que la version 1.4 du Kickstart. Signalons aussi la venue de l'*A 2500* à base de 68 020. Ce dernier n'était pas toutefois présent au Salon de la Micro contrairement à l'imposante gamme de *PC* que produit Commodore. Enfin, signalons la venue d'un réseau à base de compatibles destinés aux établissements scolaires.

Divers éditeurs français, mais aussi quelques étrangers, étaient présents. Peu de véritables nouveautés, mais une masse de produits déjà vus au PCS de Londres. Toutefois, pour des firmes telles que Titus, Microïd, Infogrames et Ubi Soft, ce salon était l'occasion rêvée de faire des premières françaises. Ainsi, le public a pu découvrir une vidéo de *Drakkhen, Knight Force, Chicago 90 et Highway Patrol* sur 16/32 bits, etc.

Présentation de produits récents

Du côté des sociétés de taille plus modeste, soulignons la venue d'ESAT Software et de ses utilitaires désormais distribués par CIEP ainsi que d'EAM, promoteur de la gamme de jeux d'Ackerlight. Cet ex-groupe de pirates se met en effet au développement sur diverses machines. Les premiers produits semblent prometteurs mais d'un niveau assez inégal. Il est un peu tôt pour trancher, donc affaire à suivre.

Sur le stand Ubi Soft, le nom d'*Iron Lord* est présent sur toutes les lèvres… Est-il disponible ? Non pas encore, patience ! Parallèlement, des bandes vidéo défilent et un *PC* gonflé démontre la qualité des cartes d'extensions musicales d'Ubi. La première est destinée à sonoriser les jeux. La seconde est un sampler 8 bits de fort bonne facture. Elles ne sont pas encore disponibles mais leur venue est imminente. Elles seront proposées à des coûts très compétitifs. Nous vous en reparlerons très bientôt.

Une masse de petites sociétés, et notamment certains revendeurs de bonne taille, étaient présentes. Petits utilitaires, jeux divers et variés, produits musicaux étaient de ce fait bien représentés. Malgré certains grands absents, la palette des diverses applications était donc largement représentée en matière de microloisirs.

Il en est autrement de la micro plus sérieuse. Du fait de la tenue du Sicob Micro juste avant le Salon de la Micro, les organisateurs ont eu du mal à trouver des expo-

pas la face. Ayant atteint ses objectifs dans le cadre du petit monde des jeux et des microloisirs, le Salon de la Micro n'a pas convaincu les semi-professionnels. C'est pourquoi il restait des espaces non loués. Les autres salons — Sicob Micro, Amstrad Expo, PCS de Londres — ont fait mal ! Peut-être faudrait-il revoir les dates pour l'année prochaine. Cela permettrait certainement la venue de plus d'exposants mais aussi de plus de visiteurs. Un bon début donc, mais qui reste a confirmer... Mathieu Brisou


Après la bataille, les trois équipes du Championnat se réunissent pour la photo de famille.



Patrice Drevet (FR3) remet les prix aux deux premiers Français.


Jim Cuomo, musicien professionnel, donne un aperçu de ses talents.

sants dans le domaine de l'informatique semi-professionnelle. Du reste, les rares sociétés présentes dans cet sphère d'activité voyaient bien souvent leur stand déserté au profit de ceux où jeux et musiques avait droit de cité. Ce point sera à revoir pour la prochaine édition...
En marge du Salon de la Micro se déroulaient certains événements. Le premier Championnat Européen de jeux vidéo organisé par *Tilt* et des revues étrangères a remporté un beau succès. Il en est de même de la conférence sur le piratage organisée par *Tilt*. Réunissant Laurent Weill de Loriciel, Hervé Caen de Titus, Benoît de Maulmin d'Infogrames, Daniel Duthil de l'Association pour la protection des programmes, un pirate venu de Suisse et deux journalistes de *Tilt*. Cette conférence a tenté de cerner le problème de piratage. Dans l'assistance l'œil averti pouvait repérer nombre d'éditeurs et de pirates. Nous vous proposerons un compte-rendu plus détaillé de cette conférence dans notre prochain numéro. Précisons tout de suite que les positions n'ont pas bougé d'un iota ! De l'avis de tous, cette première édition du Salon de la Micro est une réussite. Il est vrai que Montbuilt a réuni le maximum d'atouts. Mais ne nous voilons

Bien mal acquis

En marge de la copie de jeux, il existe une forme de piratage très répandue. Dans nombre d'entreprises, la majorité des logiciels utilisés de manière habituelle seraient en fait des copies pirates. D'après une étude menée par notre confrère *Décision informatique* auprès de 2 000 personnes, il semble que sur dix exemplaires du logiciel *Dbase* seuls deux ont été acquis dans un cadre légal. De même, l'Alliance internationale pour la propriété intellectuelle estime que cette forme de piratage équivaut à 550 millions de dollars de manque à gagner pour les éditeurs dans 12 pays (hors Europe et Etats-Unis). En outre, une autre étude tend à démontrer qu'en Italie, le piratage dans les entreprises est tel que le manque à gagner s'élève à 500 millions de dollars et que seuls 10 % des ordinateurs sont équipés de programmes légaux !
Il n'en fallait pas plus pour que les Américains se fachent. Fondée en 1988, la Business Software Association s'attaque à l'Europe et plus particulièrement à la France. Regroupant de grands noms de l'édition — Aldus, Ashton Tate, Autodesk, Lotus, Microsoft et autres — la BSA a annoncé, à l'occasion d'une conférence de presse et en présence de M. Duthil de l'APP, l'engagement de poursuites contre Paribas et TDF accusés de piratage de logiciels. La BSA promet d'autres coups d'éclat et compte multiplier les contrôles dans les entreprises. La BSA se bat aussi contre les contrefaçons. Il est d'ailleurs assez piquant de noter que Microsoft, membre de la BSA, s'est vu reprocher par Apple de copier l'interface utilisateur du Macintosh... M. B.

Game Boy : la friandise nippone

Nintendo frappe encore ! Le *Game Boy* se présente comme la première console de jeu autonome et portable. Mais le *Game Boy* n'est toujours pas disponible en Europe. Pourquoi ?



Les commandes de la console sont similaires à celles du NES.

Disponible au Japon depuis déjà un petit bout de temps, la console portable de Nintendo suscite bien des questions. Certains arguent qu'il ne s'agit que d'un jeu à cristaux liquides, d'autres affirment que c'est positivement fantastique. Le mieux, pour se faire une idée est de procéder à un test en bonne et due forme.

Présenté sous une livrée gris clair du plus bel effet, le *Game Boy* paraît robuste au premier abord. Le poids, d'environ 500 grammes, rapporté à sa faible taille (un livre de poche) y est-il pour quelque chose ? Après tout peu importe : l'ensemble donne confiance ! L'écran LCD, d'une résolution assez élevé, dispose d'une molette de réglage d'intensité afin d'optimiser la qualité de l'image. La « manette », ou plus précisément ergot faisant office de, est maniable, précise mais de petite taille (attention les gros doigts). Ce petit bout de plastique réagit étonnement bien à toutes les solicitations. Il en est de même pour les boutons de tir et de sélection situés sur la droite du « manche ». Le *Game Boy* offre également un jack permettant la connexion d'un casque style walkman pour renforcer le haut-parleur intégré disposant d'un réglage de niveau. On trouve, en outre, un port de forme bizarre permettant une liaison entre deux *Game Boys*. Enfin, la face cachée du *Game Boy* présente l'orifice d'introduction des cartouches ainsi qu'un logement pour les piles.



Le Game boy de Nintendo en action : plaisant n'est-il pas ?

En route !

La mise en marche est très simple : il suffit de mettre l'interrupteur sur la position « on ». Très rapidement, on est impressionné par les qualités de l'écran. Certes, il supporte difficilement les reliefs mais l'effet de rémanance et très faible. Ces traînées sont le point faible de bien des écrans à cristaux liquides, dès lors qu'un sprite, un pointeur de souris ou un scrolling atteint une certaine vitesse. Bref, le problème ne se pose pas ici et c'est très bien ! Dans le même ordre d'idée, les performances sonores du *Game Boy* se révèlent très satisfaisantes. La petite *Nintendo* dispose de capacités similaires à celles d'un *CPC* voir d'un *ST*. Certes, le haut-parleur intégré n'est pas à la hauteur de ce que proposent des pavillons de 80 kg mais il est malgré tout correct. Toutefois, l'effet stéréo n'est correctement rendu que si l'on utilise le mini casque livré. Là, c'est l'extase. On se sent littéralement plongé dans le jeu tant la présence des bruitages est intense.

En ce qui concerne l'agrément des commandes — autrement dit de la manette —, le bilan est très favorable. La position de jeu est correcte, même si les gros doigts auront parfois du mal à se tirer de situations délicates. On retrouve ici un défaut chronique de bien des jeux LCD Nintendo... Mieux vaut, si l'on désire jouer sérieusement, poser le *Game Boy* afin de le rendre parfaitement stable.

Ce que nous venons de voir démontre que le *Game Boy* est plus qu'un simple jeu LCD de plus. Il s'agit d'une console de jeu à part entière. Certes, graphiquement le résultat ne vaut pas une vraie console mais l'ensemble s'avère malgré tout fort convaincant. D'autant plus que le prix est, au Japon tout du moins extrêmement compétitif : environ 500 F pour la console et 130 F pour une cartouche. C'est du reste à ce niveau que se fait la différence entre le *Game Boy* et l'*Atari Lynx*. Disposant de la couleur, cette dernière est *a priori* plus agréable mais sera sans nul doute bien plus coûteuse à l'achat. En ce sens, le *Game Boy* représente un bon compromis.

J'en veux une !

A propos d'achat est-il possible de se procurer dès maintenant un *Game Boy* ? La réponse de Bandaï, importateur de Nintendo, est directe : ce produit n'est pas disponible en France et ne sera pas importé avant longtemps. C'est très clair : une fois de plus, Nintendo privilégie le Japon aux Etats-Unis, les Etats-Unis à l'Europe. En outre, on peut lire sur l'emballage nippon de la console portable que la vente est réservée au Japon et qu'il est interdit de l'utiliser ailleurs. On croit rêver ! Dans ces conditions, le *Game Boy* représente donc pour les spécialistes de l'import parallèle une source alléchante de revenus. Nous ne connaissons pas en France de revendeur se risquant à importer le *Game Boy*. Outre-Manche, la situation est un peu différente. Ainsi, PC Engines Services propose la portable Nintendo à environ 80 livres soit 800 F environ. Le catalogue de logiciels est relativement bien fourni : quatre titres seraient disponibles au prix de 25 livres par cartouche (environ 250 F). Ces tarifs sont donc très élevés en regard de ceux pratiqués au Japon. En outre, ces *Game Boys* sont des modèles japonais. Rien ne permet de dire s'ils fonctionneront avec les cartouches importées régulièrement en Europe. Enfin, le problème du service après-vente se pose... Acheter un *Game Boy* dans ces conditions revient à prendre quelques risques et à payer relativement cher. Alors soit vous êtes patient, soit vous foncez en sachant parfaitement à quoi vous en tenir. Un homme averti en vaut deux !

Mathieu Brisou

Mini cartouches, maxi jeux

Nous avons également testé pour vous quelques jeux sur cette nouvelle machine.

Tetris : on ne présente plus ce petit chef-d'œuvre, deux fois Tilt d'or en 1988. La version du *Game Boy* est irréprochable. On fait tourner les pièces sur elles-mêmes à l'aide d'un des boutons de tir et on les fait descendre ra-

pidement avec la manette de direction. Tout y est : les dix niveaux de difficulté, l'accélération progressive de la vitesse et même la pause. Les commandes sont très précises et offrent un grand confort d'utilisation. Un des premiers hits de cette console de poche.
Super Lode Runner : un autre grand classique sur micro, parfaitement adapté sur le *Game Boy*. C'est un jeu de plates-formes dans lequel vous devez ramasser tous les trésors, en creusant des trous pour vous débarrasser des gardiens. Les tableaux sont différents de ceux du programme original, mais le principe de jeu reste le même. Les tableaux sont assez larges et ils défilent en scrolling au fur et à mesure de vos déplacements. C'est une version assez difficile, mais le personnage répond bien aux commandes et on arrive à de bons résultats après quelques parties. Un programme très efficace.
*Marioland :*le plus célèbre héros de Nintendo se devait d'être présent pour le lancement de cette nouvelle console. *Marioland* reprend quelques scènes du programme original, mais d'autres sont entièrement nouvelles, comme le shoot-them-up dans lequel Mario pilote un sous-marin. Il y a encore plus de salles secrètes et de bonus cachés que dans les programmes précédents. Le graphisme est très réussi et les décors défilent en scrolling. Mais surtout, la jouabilité est parfaite, grâce à la précision des commandes. Une fois que l'on commence à jouer, on se retrouve pris au piège, sans pouvoir s'arrêter. Une petite merveille.

Alain Huyghues-Lacour

Télé, micros, gogos

Les habitués de Samdynamite sur FR3 ont pu constater que, depuis le 28 octobre, leur émission était précédée à 20 heures 30, par un *Journal de la micro*. L'idée est bonne en soi et nous ne pouvons qu'applaudir à cette initiative. Ce journal ne dure que cinq minutes, bon d'accord, c'est peu, mais enfin, mieux vaut peu que rien. D'autant que les sujets sont traités sur un mode rigolo qui change du didactisme professoral habituel. Le présentateur et les reporters sont des marionnettes inénarrables en forme de crocodiles.
Des crocodiles ? Comme c'est bizarre ! Ces reptiles ont comme un air connu. Vous l'avez deviné, ce sont les mêmes crocodiles que l'on peut voir dans les publicités pour Amstrad. Rien d'étonnant à cela, c'est Amstrad qui, avec Ocean, sponsorise l'émission. Et c'est là que le bât blesse. Les reportages ne parlent pas des machines elles-mêmes, si bien que la seule que l'on ait l'occasion de contempler — en long et en large — est le *CPC 6128*, gros lot d'un concours hebdomadaire. Les logiciels présentés portent tous, évidemment, le label Ocean. Ils sont montrés sur diverses machines, à vue de nez des *ST* ou des *Amiga*, et même sur des bornes d'arcade, mais jamais sur un *Amstrad*. Curieux, non ?
N'espérez pas non plus être tenus au courant de l'actualité : au mois d'octobre, les émissions étaient déjà enregistrées jusque fin décembre ! Des émissions qui, sous couvert d'information, sentent très fort la promotion...

Jean-Loup Renault


Aspect sympathique ? Oui, mais les crocos Amstrad ne disent pas tout !

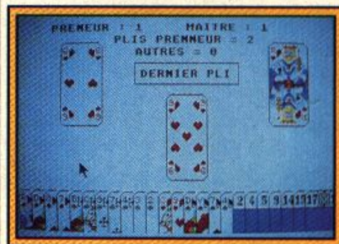
Un plein de Station

Il existe des programmes accessibles à tous : les *Freeware* et *Shareware*. Mais, quels sont ceux qui valent le détour ? Jacques Harbonn répond.

Nous allons continuer notre exploration des principaux logiciels freeware distribués par Station.
Clavier est un programme d'apprentissage de la frappe à dix doigts sur clavier AZERTY. Vous apprendrez où poser vos doigts pour une frappe efficace et rapide. La progression de difficulté est bien réalisée. Au début, seuls les caractères d'accès direct sont demandés, le touche concernée étant visualisés à l'écran. A mesure de la progression, tous les caractères sont peu à peu introduits et l'aide visuelle disparaît. Un contrôle de la vitesse de frappe permet de mesurer vos progrès. La même disquette propose un gestionnaire de fichiers permettant d'accéder aux différentes opérations sur les fichiers (copies, création d'un dossier, changement de nom, suppression, catalogue, formatage) sans passer par GEM. Ce petit programme ne sera utile qu'aux débutants maîtrisant mal le GEM ou pour les disquettes très pleines, évitant alors des manipulations parfois fastidieuses.


Clavier (ST).

Tarot — un petit jeu de tarot à trois — se charge de simuler les deux partenaires qui manquent. La réalisation graphique est excellente, les cartes sont richement colorées et fidèles au jeu classique. Le niveau de jeu est sujet à de grandes variation selon les compartiments. Les annonces sont tout à fait correctes (bien qu'on y trouve la prise qui n'existe plus) et le programme tente d'ailleurs d'habiles impasses. En revanche, en tant que preneur, il effectue lui-même la plus grande partie des ouvertures, économisant ainsi le travail de la défense. En défense, il joue souvent son excuse en premier, ce qui n'apporte rien et continue à faire les atouts du preneur avec son petit, ce qui relève de la démence pure au tarot ! Malgré ces défauts, il reste agréable à jouer pour quelques parties, d'autant qu'il est à ma connaissance le seul programme de tarot sur *ST*.



Tarot (ST).

France-Monde est un bon programme de géographie, composé en fait de deux programmes distincts. Le premier traite uniquement de la France, l'autre du monde entier. *France* vous permet de tester vos connaissances ou de vous informer sur les correspondances entre villes, régions, départements et numéros de département ainsi que leur localisation sur la carte de France. Les tests, disponibles à différents niveaux de difficulté, fonctionnent selon la méthode des QCM (questions à choix multiples), trois réponses étant proposées à chaque fois. *Monde* propose un système similaire pour les correspondances pays, régions, villes, codes minéralogiques, avec leur correspondance sur le planisphère. Vous apprendrez aussi la superficie de chaque pays concerné. La réalisation graphique est de qualité, les différentes cartes sont précises et bien dessinées. Un bon programme utile aux petits et aux grands.


France-Monde (ST)

Jacques Harbonn

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

FETE NOEL ... à des prix fous

Bientôt sur vos machines

	atari ST	Amiga	CPC
CHASE HQ	199	249	99/149
MOONWALKER	199	249	99/149
OPERATION THUNDERBOLT	199	249	99/149
GREAT COURT			149/199
SUPER WONDERBOY		249	
BOMBER vf	349	349	
ADDIDAS GOLDEN SHOE	199	249	
TURBO OUT RUN	199	249	99/149
B A T vf	399		
BARBARIAN 2	225		
IRON LORD	299	299	199/249
TWIN WORLD	249	249	
DEFENDER OF THE CROWN vf			149/199
SPACE ACE vf	449	449	
MANIAC MANSION vf	249	299	
WILD STREET			139/179
CABAL	199	245	

La sélection GAME'S au meilleur prix

BATMAN	CPC disque	~~169~~	143
DOUBLE DRAGON	CPC disque	~~169~~	143
PICTIONARY	CPC disque		259
SUP. WONDER BOY	CPC disque	~~169~~	159
CABAL	CPC disque	~~169~~	149
BATMAN	Atari ST	~~249~~	189
FERRARI FORMULA	Atari ST	~~279~~	239
STRIDER	Atari ST	~~229~~	199
GREAT COURT	Atari ST	~~279~~	249
KNIGHT FORCE	Atari ST		269
BEACH VOLLEY	Amiga	~~269~~	239
GREAT COURT	Amiga	~~279~~	249

(Dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31 - 12 - 89)

LES PLUS GAME'S

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté.
Tous les jeux sont garantis échange.

SEGA

PISTOLET SEGA + GANGSTER TOWN	~~**508**~~	**279**
SHINOBI	~~299~~	279
DOUBLE DRAGON	~~299~~	279
CALIFORNIA GAMES	~~299~~	279
VIGILANTE	~~299~~	279

ATARI 2600

PACK 4 JEUX	~~**486**~~	**299**

STAR RAIDER avec VIDEO PAD
MOON PATROL + CRYSTAL CASTLE + BATTLE ZONE

NINTENDO

Un badge SUPERMARIO à tout acheteur d'un jeu NINTENDO .

CAGNES - SUR - MER
67,rue du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint - Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST



* Prix public conseillé







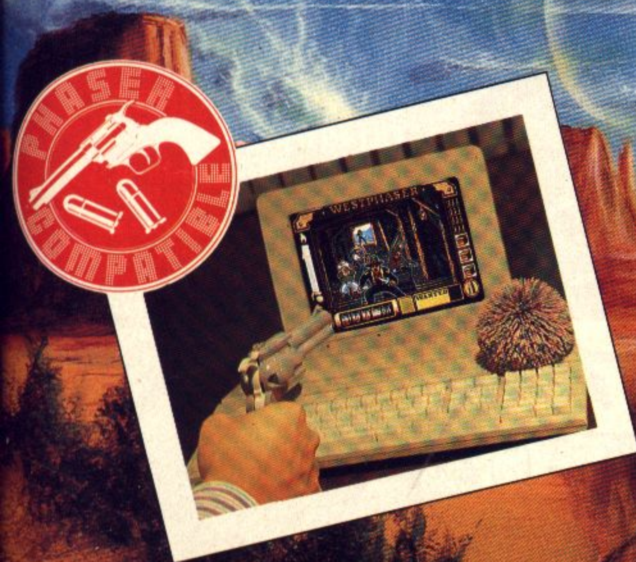


ECRANS ATARI

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

349 Frs*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.





81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

PHASER





POW

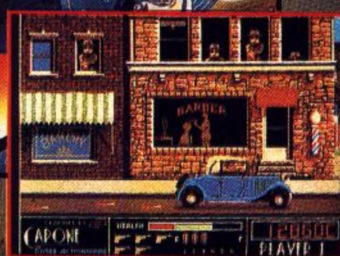






CAPONE





CRAZY SHOT







SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC , ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 TELEX 631 748 F

Bill Stealey : ça plane !

Ex-pilote professionnel, Bill Stealey préside à la destinée de Microprose. Vedette des microloisirs, il fait le point sur ses divers projets...

Au Personnal Computer Show de Londres, le stand Microprose était en effervescence car Bill Stealey venait d'arriver des Etats-Unis et tout le monde était au garde à vous. Bill Stealey, surnommé Wild Bill ou Le Major, ancien pilote américain s'est brillamment reconverti dans l'industrie du soft. Après un rude combat, il est parvenu à installer Microprose parmi les grands éditeurs et cette année, il a mené une campagne éclair qui lui a permis de s'emparer de Telecom Soft. C'est une belle victoire, mais Bill le conquérant ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Si ce battant se fait charmeur en vous parlant de sa femme et de sa fille, mais lorsqu'une question l'embarrasse, il se met à vous embrouiller, à tel point qu'on finit par ne plus savoir quelle est la question posée.



Bill Stealey de Microprose : let's go guys !

A. H.-L. Vous devez être satisfait, car 1989 est une grande année pour Microprose ?

B. S. En effet, Microprose se porte très bien et cette année nous avons réalisé une progression de 35 % aux Etats-Unis. Chaque année nous publions deux nouveaux programmes, mais en 1989 nous en avons eu quatre : *Red Storm Rising*, *F-19*, *F-15 Strike Eagle II* et *M1 Tank Platoon*. Ce dernier a démarré si fort aux USA que nous avons été en rupture de stocks dès la première semaine. De ce fait, nous avons dû retarder la sortie européenne de ce programme.

A. H.-L. Envisagez-vous de nouvelles conversions des grands succès de Microprose ?

B. S. D'ici la fin de l'année nous publierons une version entièrement remaniée de *Pirates* sur *Amiga*. D'autre part, nous avons décidé d'élargir notre champ d'action. *Gunship* et *Pirates* ont été adaptés sur *MSX* et ces deux titres remportent un certain succès au Japon. Nous sommes également en train de développer *Silent Service* et *Pirates* pour la console *Nintendo* et nous envisageons d'adapter *Gunship* et *Airborne Ranger* sur cette machine, si nous parvenons à régler quelques difficultés techniques.

A. H.-L. On prétend qu'en l'absence de clavier il n'est pas possible de réaliser de bonnes simulations sur console. Comment comptez-vous vous y prendre ?

B. S. Les différentes commandes peuvent être actionnées grâce à un curseur dirigé par joystick. C'est une formule assez simple qui relève du même principe que la gestion à la souris de *Silent Service*, sur *ST* ou *Amiga*.

A. H.-L. Vous venez de créer deux nouveaux labels, Micro Style et Micro Status, et avec le rachat de Telecom Soft vous possédez également Firebird et Rainbird. Cela ne doit pas être facile à gérer ?

B. S. Cinq labels, c'est trop ! A terme, je compte réorganiser tout cela en trois labels, ce qui est largement suffisant. Microprose restera axé sur les simulations, un second label sera orienté vers les jeux d'aventure et le troisième vers les jeux d'action, comme *Stunt Car* ou *Rick Dangerous*.

A. H.-L. Depuis quelque temps on parle d'un projet de jeux d'arcade. Qu'en est-il vraiment ?

B. S. En effet, 35 personnes travaillent depuis deux ans sur ce projet, et je compte bien le voir aboutir prochainement. Mais cela pose des problèmes techniques, du fait que nos programmes ne fonctionneront pas sur des machines d'arcade standard. Il est donc nécessaire de concevoir des machines entièrement nouvelles. Néanmoins, nous avons beaucoup progressé et nous sommes prêts à 75 % pour le hard et à 60 % pour le soft. Au dernier salon de Las Vegas, nous avons montré nos prototypes à des distributeurs. Ceux-ci furent enthousiasmés. Ils étaient prêts à passer d'importantes commandes, ce qui nous a conforté dans notre idée. Si tout va bien, nous espérons présenter nos machines au show des jeux d'arcade qui se tiendra à Londres en janvier.

A. H.-L. Vouloir concurrencer les géants de l'arcade japonais sur leur propre terrain, c'est assez ambitieux, d'autant que les exploitants ne pourront pas acheter vos cartes pour les intégrer dans leurs machines, comme ils en ont l'habitude. Ne pensez-vous pas que c'est un handicap ?

B. S. Cela ne devrait pas être un problème, dans la mesure où nos programmes seront très différents des autres. Alors que les jeux d'arcade ont une durée de vie très brève, les nôtres devraient avoir une plus grande longévité, comme c'est le cas sur micro. De ce fait, les exploitants devraient parvenir à rentabiliser l'investissement initial sur la distance.

A. H.-L. Tous ces projets représentent de sérieux investissements. Envisagez-vous toujours d'introduire Microprose en bourse ?

B. S. Depuis le début, Microprose a été financé avec nos fonds personnels, mais je rêve toujours d'ouvrir la société au public. Si nous parvenons à mener l'opération jeux d'arcade à son terme, cela nécessitera d'énormes capitaux. Dans ce cas, nous ferons certainement appel à des sociétés japonaises ou européennes.

Propos recueillis par Alain Huyghues-Lacour

24 heures chez les pirates

On croyait que cela n'était plus possible. Venus des quatre coins de l'Europe, ils déplombent, copient, échangent des logiciels au nez et à la barbe de l'Association pour la protection des programmes.

Le samedi 28 octobre 1989 a eu lieu à Paris une copy-party internationale (réunion de pirates pour échanger des informations, des logiciels, etc.). La *Devil's Party Infos* réunissait environ cent quatre-vingts pirates de nationalités française, allemande, suisse, espagnole. Une bonne moitié œuvrait sur *Commodore 64* et *128*, preuve que les 8 bits ont encore leur mot à dire. Les autres travaillaient sur *Atari St* ou *Amiga*. D'après l'organisateur (Transcom), ce fut l'une des plus grandes réunions de pirates en France. On pouvait y assister à un concours de démonstrations des possibilités graphiques et sonores des *Commodore 64* et *128*, dont le premier prix était un *Amiga 500*. J'avais déjà vu les plus grandes démos sur *Amiga* et *Atari ST*. Comparativement à ces machines, les *Commodore 64* et *128* se défendaient superbement.



Le repos des pirates était bien organisé : flipper, billard français, ping-pong, baby-foot, bar étaient présents sur fond d'ambiance musicale.
Tout cela ne les empêchait pas de déprotéger, déplomber, cracker des logiciels, puis de les transmettre aux autres pirates présents à la party.
J'ai remarqué que l'ambiance était décontractée, mais sérieuse. Un groupe d'Allemands était venu pour simplement avoir des contacts. Les groupes pirates paraissaient habitués à ces rencontres, à croire que l'APP (Association pour la protection des programmes) ne les ennuie pas souvent ! On entendait des rumeurs disant que l'APP ferait une descente. Cette rumeur revenait toutes les heures : les pirates sont-ils plutôt enclins à l'humour noir ? La *party* se termina le lendemain vers midi.
J'ai demandé à l'organisateur quand aurait lieu la prochaine copy-party et son avis sur l'APP, il me répondit, me regardant d'un air satisfait : « Bientôt ! Mais sûrement pas en France !... La mentalité des groupes pirates français est désastreuse, contrairement à leurs collègues européens, ils sont trop jeunes et pas assez mûrs !... Quant à l'APP, je répondrais simplement : elle n'est pas venue, tant pis ! » Si l'APP veut démanteler tous les réseaux pirates, elle devrait intervenir dans les copy-party comme celle-ci, qui était, disons-le, très ouverte.

Juju from *Tilt*



Tilt d'or : d'accord ?

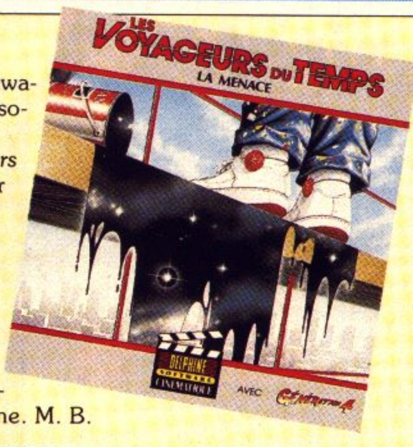
Ça y est : les Tilt d'Or Canal Plus 1989 sont attribués ! Mais, AHL n'est pas tout à fait d'accord et il le dit. Acidric Briztou ferait-il des émules ?

C'est fait ! Nous avons attribué les Tilt d'or 89 et je pense que les titres choisis tiennent bien la route. Toutefois, j'ai deux regrets qui me gâchent le plaisir. Le premier, c'est que *Stunt Car* n'ait pas obtenu un Tilt d'or. Pour moi, c'est vraiment l'un des meilleurs programmes de l'année. Le concept est original, la jouabilité parfaite et la réalisation est vraiment excellente. Il me semblait que c'était un choix indiscutable, mais j'ai eu la surprise de découvrir que j'étais le seul de cet avis. Mon second problème concerne le Tilt d'or de la meilleure animation sonore décerné aux *Voyageurs du temps* et là, j'ai beaucoup de mal à m'en remettre. Avant d'aller plus loin, je tiens à préciser que je ne mets pas en doute les qualités de ce programme. J'ai voté pour lui dans la catégorie aventure, mais je n'irai pas jusqu'à dire que les bruitages sont extraordinaires. Et puis, c'est la troisième année consécutive que cela se produit. Il y a deux ans, *Barbarian* remportait le Tilt d'or pour une bande sonore assez pauvre qui ne comportait que quelques grognements et l'année dernière *Dungeon Master* s'était imposé grâce à quelques bruitages qui ont impressionné mes camarades. Et la musique dans tout ça ? Je me sens d'autant plus frustré que dans un premier temps, notre choix s'était porté sur la musique de David Whitaker pour *Shadow of the Beast*. A l'exception de la rédaction de *Tilt*, David Whitaker est unanimenent reconnu comme le meilleur musicien de notre univers ludique. Ses succès ne se comptent plus et les différents thèmes de *Shadow of the Beast* sont vraiment superbes. Whitaker écrit des musiques de jeux comme d'autres des musiques de films. C'est-à-dire qu'il ne se contente pas d'écrire un simple thème, mais que ses musiques soulignent parfaitement l'ambiance propre à un jeu. C'est notamment le cas de *Shadow of the Beast*, d'*Archipellagos* et de bien d'autres.
Mais alors, à quoi ça sert que Whitaker il se décarcasse ? Range tes synthés, c'est fini tout ça. Si vous désirez faire de l'animation sonore, laissez-moi vous donner un conseil. Pourquoi se fatiguer à faire de la musique, quand il est si facile de faire mieux avec un sampler. Vous enregistrez quelques bruits (robinet qui coule, porte qui grincent, coup de marteau, etc.) et vous avez une grande bande sonore. Le tour est joué et l'année prochaine la rédaction de *Tilt* criera au génie et vous donnera sans doute un Tilt d'or. Comment ? vous aimez la musique, vous n'êtes vraiment pas dans le coup !

Alain Huyghues-Lacour

Delphine

Proposé par Delphine Software, division logicielle de la société de disque Delphine, la bande-son des *Voyageurs du temps* est disponible sur compact disc, proposé à un peu moins de 100 F. Vous pourrez ainsi découvrir, entendre, et réentendre les onze morceaux de musique composés par Jean Baudlot pour le premier jeu d'aventure développé par Delphine. M. B.



Kid's School

Ecritures automatiques

Non nous ne sommes pas dans la rubrique littéraire consacrée aux écrivains surréalistes. Et c'est bien d'un programme éducatif dont il est question, et primé au concours national de scénarios. Avec *Ecritures automatiques*, Jeriko nous propose un logiciel tout à fait original, dont l'objectif est de produire des textes en s'amusant. Lorsque l'on entre dans ce programme, on est tout de suite séduit par la densité du contenu et la diversité des possibilités offertes. Dans un premier temps, l'enfant crée de petites bases de données par thème, formées de groupes de mots classés grammaticalement à partir desquels il pourra produire des textes.
Une fois son thème choisi, montagnes, déserts, vacances ou cirque, l'ordinateur propose une analyse grammaticale des phases saisies afin de créer des fichiers qui peuvent être modifiés à tout moment. Puis vient l'heure de la production.
En mode automatique on voit se dérouler un texte qui peut être fantaisiste et original. Là encore des modifications sont possibles pour réagencer le récit à sa guise. Voici donc un logiciel très riche et qui permet de dédramatiser l'approche tant grammaticale que sémantique de la langue. Finie l'angoisse de la page blanche, de l'inspiration défaillante et vive la création. A signaler que ce logiciel existe aussi en anglais (Disquette Jériko pour Compatible *PC* et Nanoréseau).

Matière	français, anglais
Contenu pédagogique	★★★★★
Intérêt	17
Prix	D

Intrigue à la Renaissance

Une petite promenade au cœur de la Renaissance, histoire de voir un peu ce qui se passait durant cette période riche en événements, avec une intrigue à la clef. Et c'est avec une curiosité non dissimulée que nous chargeons le logiciel ! Que nous réserve donc Coktel Vision avec ce nouveau programme ? Et bien, nous sommes vite édifiés.
Au menu, on nous propose de nous déplacer dans le temps et plus précisément à travers six périodes : 1422, 1461, 1483, 1515, 1547 et 1589 correspondant le plus souvent à des périodes de règnes. Votre périple se poursuit dans les châteaux de l'époque, et à votre gré, vous pouvez visiter Chinon, Amboise, Langeais ou Chambord. Une fois dans la place, en faisant parler les uns et les autres, vous pouvez obtenir une série d'informations très utiles pour progresser dans l'intrigue et répondre aux questions posées. Celles-ci concernent les domaines aussi divers que la poésie, les arts, la vie quotidienne (vêtements, mobilier, nourriture) et les évènements importants.
Il est vrai que la démarche ludique est intéressante : en fonction des bonnes réponses, vous aurez des indices pour découvrir l'imposteur. Mais on peut parfois se sentir frustrés par le défaut de corrections qui permettraient d'avancer et de comprendre nos erreurs. (disquette Coktel Vision pour *Atari ST*).


Intrigue à la Renaissance.

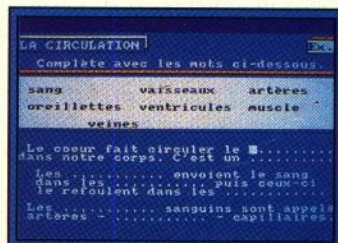


Lecture CP.

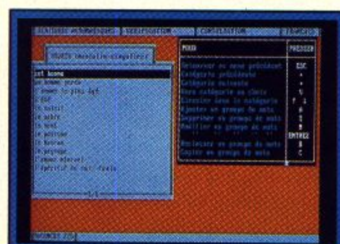
Matière	histoire
Contenu pédagogique	★★★★
Intérêt	14
Prix	C

Lecture CP

Voici un programme de plus destiné aux jeunes enfants pour les sensibiliser à la lecture. Micro C propose *Lecture CP* qui s'adresse aux petits de 6 à 7ans qui choisiront trois activités différentes. La première, histoire en dessins, consiste à remettre une histoire dans l'ordre chronologique.
Quatre images apparaissent dans le désordre et l'enfant doit retrouver la suite séquentielle. A chaque image correspond un petit texte l'illustrant. Il peut travailler sur dix thèmes différents tels le bonhomme de neige, la maison, le gâteau, le repas, l'arbre, etc. En cas d'erreur, la bonne réponse n'est pas donnée.
La seconde activité reprend les mêmes histoires, mais là il s'agit de placer dans le bon ordre les quatre phrases du texte. Même si les suites séquentielles représentent un excellent exercice pour l'apprentissage de la lecture, point trop n'en faut ! Le travail ici est un peu trop répétitif. Heureusement qu'une option lecture/création permet de créer ses propres textes sous forme de quatre phrases qui ne doivent pas exéder 57 caractères.
On est sauvé de l'ennui grâce à la création ! (disquette Micro C pour Compatible *PC* et *Amstrad CPC*).



Sciences primaires.


Ecritures automatiques.

Matière	Initiation lecture
Contenu pédagogique	★★★
Intérêt	12
Prix	C

Sciences primaires

Il est plutôt rare de trouver un programme de sciences sur le marché des éducatifs. A croire que ce n'est pas un sujet qui déclenche un enthousiasme débordant ! Cependant certains éditeurs s'aventurent courageusement vers ce créneau. Tel est le cas de Micro C qui propose *Sciences Primaires*, un logiciel qui, comme son nom l'indique, s'adresse aux élèves de primaire. Par ordre d'apparition à l'écran : les sens, les os, les muscles, la digestion, les dents, la respiration et enfin la circulation.
Vaste programme me direz-vous. Que nenni : chaque rubrique distille à dose homéopathique des informations somme toute assez succintes sur le thème traité. Dans tous les cas vous attaquez allègrement par un texte à trous que vous devez compléter par les termes adéquats. Au bout de deux erreurs vous avez quand même droit à la correction.
L'essentiel du travail se fait sous forme d'interrogations à partir de schémas, réalisés avec soin mais manquant tout de même d'envergure. Dommage, surtout pour une matière qui demande de la précision.
Le soft manque d'imagination, les exercices sont répétitifs même s'il est important de se repérer dans un schéma et d'apprendre à mettre les légendes au bon endroit. Si vous désirez découvrir tous les secrets de l'homme, vous resterez sur votre faim car vous aurez vite fait le tour de ce programme (disquette Micro C pour *Amstrad CPCmo*).

Matière	sciences
Contenu pédagogique	★★★
Intérêt	12
Prix	C

Brigitte Soudakoff





MICROMANIA

Toutes les nouveautés sont dans le MICROMANIA VIDEO SHOW!

Pour la première fois en France, une Bande Vidéo de Présentation des Hits sur Amstrad Atari St, Amiga, PC Compatibles plus un reportage exclusif sur la création des logiciels chez U.S Gold et OCEAN.

Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOEL
Chase HQ
Opération Thunderbolt
Cabal
Les Incorruptibles
Ghouls and Ghost
Turbo Outrun
Moonwalker
Hard Drivin
Ghostbuster 2
Wild Streets

LES CONVERSIONS D'ARCADE
Toobin
Altered Beast
Super Wonderboy
Shinobi
Continental Circus
New Zealand Story
Power Drift
Ninja Warriors
Double Dragon 2

LES JEUX D'ACTION
Batman The Movie
Ivanhoe
Lost Patrol
Indiana Jones Arcade
Xenon 2
Stunt Car
Blade Warrior

LES SIMULATIONS SPORTIVES
Ocean Beach Volley
The Games Summer Edition
Ultimate Golf
Kick Off

LES SIMULATIONS PILOTAGE
RVF Honda
F29 Retaliator
Bomber
M1 Tank Platoon

LES JEUX D'AVENTURE
Les Voyageurs du Temps
Indiana Jones Aventure
Bloodwych

LES COMPILATIONS
Les Justiciers
Les Vainqueurs
Les 100% A D'Or
Les Barbares
12 Jeux Fantastiques
Epyx Action
Les Gen' d'Or
Star Warf Trilogy

75 F
Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99 F)

Le VIDEO MICROMANIA SHOW

1 HEURE DE SPECTACLE
NON STOP SUR TOUS LES HITS POUR Amstrad, Atari ST, Amiga et PC.







CONVERTIONS D'ARCADE,
JEUX D'ACTION,
SIMULATIONS,
JEUX D'AVENTURE,

+ DE 50 LOGICIELS PRESENTES!



et un reportage exclusif sur la création des logiciels chez U.S. Gold et Ocean

Disponible Exclusivement dans les boutiques MICROMANIA ou en Vente par Correspondance chez Micromania :
- Par Téléphone au (16.1) 93.42.57.12
- Par Minitel : 3615 MICROMANIA

Vous pouvez également la recevoir en renvoyant le bon de commande MICROMANIA de la page suivante.

Livres et micros

Memo Larousse

Mémo Larousse vient de paraître. Cette nouvelle encyclopédie en un volume est extrêmement pratique. Compacte et visuelle, elle est ordonnée selon un programme clair et un plan précis : un seul volume, tout en couleurs, de 1 288 pages, 19 grandes sections couvrant tous les domaines de la connaissance, 700 thèmes, 3 000 sujets, 1 500 tableaux de données, 4 000 illustrations-outils de compréhension, 300 cartes, un index de 40 pages. Son prix de lancement, 450 F, la rend accessible à tous ceux qui ont besoin d'avoir un accès facile à des connaissances indispensables. Une exellente idée de cadeau pour la fin d'année !

Comprendre son Amiga



A l'approche des fêtes, voici un excellent moyen de préparer l'arrivée de votre futur Amiga. Dans un langage relativement accessible, ce livre aborde les thèmes de la version 1.3, du système d'exploitation, des fichiers, des icônes, de la gestion de l'écran, et des différents modes graphiques, des animations, etc. A noter aussi la présence, sur deux disquettes fournies dans la boîte, d'une cinquantaine d'utilitaires du domaine public (*Comprendre et bien exploiter son Amiga*, « Workbench 1.3 », éditions Titus/Le Grand Moulin). Eric Caberia

Utilisez mieux votre Atari

Imposant, cet ouvrage est le dernier-né de la gamme Weka. Selon le principe de cette publication, il s'agit d'un classeur périodiquement remis à jour par le biais de compléments que l'on insère dans l'ouvrage. Le système est comparable à celui des encyclopédies sous forme de fiches. Comme l'a souligné récemment le mensuel *Que Choisir*, ce système est du reste fort coûteux lorsque l'on fait les comptes une fois l'ouvrage complet. Avis donc, il n'en reste pas moins qu'il réunit une masse d'informations rarement rassemblées à ce jour en un seul et même volume. Tout au long de ses dix chapitres, sont abordés divers problèmes rencontrés par les programmeurs : systèmes d'exploitation, langages, graphismes, sons. Parfois, l'ensemble apparaît confus — notamment sur l'explication du Bit Map —. Mais, à l'image de la chatte de Juju qui retrouve toujours ses petits, le programmeur y retrouvera ses octets.' L'électronique est aussi abordée. Schémas complets du *ST* et montages élémentaires sont proposés. D'un côté cet ouvrage propose diverses informations utiles, de l'autre il est incomplet et, d'une certaine manière, il maintient l'acheteur captif. A vous de décider. (*Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Atari,* Edition Weka).

Et il poussait...

Voici donc l'époque de Noël. Et si pour changer un peu vous délaissiez temporairement votre ordinateur pour un jeu de plateau ? Abalone est un jeu de réflexion au concept novateur. Autour d'un plateau hexagonal, deux joueurs



Abalone : simple mais astucieux.

s'affrontent à l'aide de billes noires et blanches. Le jeu repose sur un principe simple : on pousse les billes adverses. Le but est de sortir six billes adverses du plateau. Les déplacements s'effectuent en tout sens avec trois, deux ou une bille. Les rapports de force sont simples puisque trois billes en poussent deux ou moins, et le mouvement est bloqué à égalité du nombre de billes. Abalone est un jeu relativement simple où la stratégie occupe le premier plan. Ca vaut le détour et ca change des dames et des échecs ! Mathieu Brisou

Armes en vente libre sur CPC

Virgin présente un pistolet pour Amstrad. Ressemblant beaucoup à celui de la console Sega, il est vendu 349 F avec six jeux. C'est vraiment l'accessoire qui manquait sur cette machine et les



Le Magnum : un look futuriste.

joueurs devraient lui réserver un bon accueil. Le problème d'un tel accessoire réside dans le nombre et la qualité des jeux disponibles. Virgin annonce que de nombreux éditeurs devraient développer de nouveaux programmes compatibles avec cet accessoire. Mais en attendant, seuls les six jeux vendus avec le pistolet sont disponibles. Ce qui n'est pas si mal pour un début. Il s'agit de programmes originaux, réalisés spécialement pour l'occasion, à l'exception d'*Operation Wolf*. Cette célèbre conversion du jeu d'arcade de Taito est indiscutablement un excellent choix. C'est un programme très réussi, qui gagne beaucoup à être joué au pistolet. Les cinq autres titres sont *Rookie, Robot Attack, Missile Ground Zero, Solar Invasion* et *Bull's Eye*. Hélas ils sont loin d'être aussi réussis qu'*Operation Wolf*. Ils ne sont guère convaincants, tant sur le plan de la réalisation que sur celui de l'intérêt de jeu. D'autre part, le pistolet lui-même n'est pas très précis, ce qui est parfois très frustrant. Si vous êtes tenté, je ne saurai trop vous conseiller de l'essayer, pour vous faire votre propre opinion avant de l'acheter. Alain Huyghues-Lacour

Mémoires de masse : encore plus fort !

Peu après la rédaction du dossier sur les mémoires de masse de ce numéro, une nouvelle venue de San Jose, en Californie, est tombée sur nos téléscripteurs. La firme Anamartic commercialise un nouveau type de mémoire de masse à base de circuits intégrés. Cette information semble anodine au premier abord. C'est oublier que le *Wafer Stack Drive* stocke 40 Mo de données ! Au-delà de la prouesse technique, il s'agit ici de la concrétisation de recherches engagées depuis de nombreuses années. La fabrication de circuits intégrés repose sur un principe simple : on utilise une galette de silicium *(wafer)* sur laquelle sont gravés les circuits intégrés. Ensuite, on découpe cette galette en petites parties, chacune étant un circuit à part entière. Le système d'Anamartic est similaire mais la galette constitue un circuit à part entière. Le prix du système reste élevé (11 860 dollars pour 40 Mo avec interface SCSI) mais cette technologie devrait se développer rapidement et les prix baisser. La production du Wafer Stack Drive est en effet assurée par un grand des semi-conducteurs : Fujitsu. Mathieu Brisou

CDI : ça commence !

Philips et Renault dévoilent la première application basée sur le Compact Disc Interactif (CDI) dont nous vous révélions en avant-première les principales caractéristiques dans notre numéro 69 de septembre 1989. L'objectif poursuivi par Renault est de parfaire la formation du personnel chargé de l'après-vente. Ediris est une collection de didacticiels interactifs exploitant les capacités du CDI. Chaque disque aborde un point particulier — allumage, carburation, et autres — en mettant en avant illustrations, schémas, etc. Ce système n'est pas sans rapeller des expériences similaires réalisées à base d'Hypercard sur Macintosh dont les coûts d'installation s'avèrent bien supérieurs au projet Ediris sur CDI. Enfin, cela montre que le standard de Philips et Sony dispose d'une longueur d'avance face au DVI d'Intel.





MICROMANIA

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

EXCLUSIF



La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance

Ne manquez pas l'événement

NOUVEAU

Le 1er Décembre, MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
Ouvert 7 jours/7 pendant tout le mois de décembre

DES PROMOTIONS DEMENTES POUR NOEL DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	249/149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	199/149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	249/149 F

PRINTEMPS HAUSSMANN NOUVEAU
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36
Ouvert le dimanche 17 décembre

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ 2500 JEUX EN STOCK
+ 2500 LOGICIELS
Ouvert les dimanches 3, 10, 17 et 24 décembre

ST-AMIGA
DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY...
DISC CEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...

GENIAL

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez, **gratuitement,** une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter.
Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141
Ouvert le dimanche 17 décembre

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41
Ouvert le dimanche 17 décembre

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE NOUVEAU
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE



Alliance : de la distribution mais aussi des conseils et des formations.

Alliance

C'est bien connu : l'union fait la force. Cet adage devient celui de spécialistes de la micro...

Alliance Informatique, retenez bien ce nom : il symbolise l'association de différentes sociétés qui, hier encore, travaillaient loin les unes des autres. Elles se sont regroupées pour offrir un suivi sans faille à celui qui fait l'acquisition d'un micro et souhaite d'abord être conseillé dans son choix, puis acheter des softs, bénéficier d'une formation, d'une *hot-line*, d'un service après-vente efficace, etc. Vidéoshop, l'espace le plus micro de Paris et Run Informatique traiteront plus particulièrement des *Atari ST, Amiga* et *Amstrad*. Intelcom et BAO, spécialistes du matériel Apple, regroupera des sociétés plus spécialisées dans les demandes professionnelles (PAO, CAO, DAO, gestion et bureautique). Amsys, spécialisée dans la maintenance et le service après-vente, assurera la pérénité de votre matériel. Télésoft organisera des stages de formation à votre demande.
Jacques Assor, le fondateur de Vidéoshop et l'initiateur de ce regroupement, veut ainsi permettre à tous ceux qui se lancent dans la micro de trouver auprès d'un même interlocuteur tous les services dont ils ont besoin. Fini le temps où vous achetiez votre ordinateur chez l'un, vos softs chez l'autre, le faisiez réparer par un troisième, et appreniez à vous en servir chez un quatrième. De plus, ce regroupement de différentes branches commerciales permettra de suivre parfaitement les désirs des clients potentiels et surtout, de les conseiller au mieux...

Sélection Prestige

Achetez-vous souvent vos logiciels dans un hypermarché ? Probablement non. Eh bien, cela pourrait bien changer rapidement. En effet, sous le nom de Sélection Prestige, vous allez très bientôt retrouver les meilleurs softs de US Gold, Ocean, Gremlin, Delphine Software, etc. dans tous les hypers de France. Le package, c'est-à-dire les boîtiers dans lesquels sont vendus les jeux, ont été spécialement étudiés pour la vente en hyper qui est très exigeante dans la standardisation du format externe de l'emballage et pose des problèmes de sécurité. Une bande-vidéo vous permettra de plus de juger par vous-même de l'intérêt du programme chéri.
Les premiers titres de la collection Sélection Prestige comportent *Strider, Indiana Jones, Batman, Cabal, Les Voyageurs du temps*. Si cette excellente initiative est un succès, les retombées pour vous, acheteurs, seront évidentes : les softs seront disponibles dans toute la France et vous n'aurez plus besoin d'attendre des jours et des jours que les sociétés de vente par correspondance vous les envoient ou que vos revendeurs habituels les commandent et les mettent à votre disposition.
Les prix des programmes, d'autre part, pourraient bien baisser et s'harmoniser avec ceux pratiqués habituellement dans les hypermarchés, qui n'ont pas la réputation d'être vraiment excessifs !

Atari STE : acheter ou pas ?

Problème de compatiblité mais performances bien meilleures. Faut-il donc troquer son *ST* contre un *STE*. Un journaliste de *Tilt* répond.

Je possède un *Atari STF* anciennes ROM, avec un méga de mémoire, et drive double face. Depuis la sortie du *STE*, un difficile problème se pose à moi : dois-je changer mon *STF*, pour un *STE* ? En considérant les caractéristiques et surtout la compatibilité annoncée, j'ai été tenté de le faire tout de suite.
Mais la réalité est bien plus nuancée. Si les nouvelles capacités ne sont pas en cause, la compatibilité est loin d'être parfaite : environ un jeu sur sept ne passe plus. A qui la faute ? Eh bien, à la fois à Atari et aux programmeurs. Certaines modifications hard limitent la compatibilité du *STE*, et surtout les programmeurs *ST*, irrespectueux des consignes d'Atari en matière d'appel de routines ROM, continuent d'utiliser des points d'entrée non documentés ouvrant ainsi la porte aux incompatibilités lors des changements de ROM. Le monde *Mac*, qui a vu lui aussi de nombreux changements de ROM, souffre beaucoup moins de ce problème. En effet, les programmeurs respectent les règles édictées et les ROM Mac sont mieux programmées. En revanche, j'ai été étonné de la rapidité avec laquelle les programmeurs ont tiré immédiatement parti de certaines capacités nouvelles comme c'est le cas de *Miximage* et *Dali Light* qui gèrent la palette 4 069 couleurs. La balle est maintenant dans le camp des programmeurs. S'ils nous concoctent de bons jeux utilisant les nouvelles capacités, le changement va vite devenir appréciable. Espérons que le *STE* ne subira pas le même sort que le *C 128* dont la logithèque est d'une pauvreté affligeante.
Le mieux serait d'inclure sur toutes les disquettes, de jeux en particulier, les routines utilisant palette, animation et bruitages améliorés du *STE*. Il faudrait aussi prévoir le chargement en fonction de la machine, ce qui éviterait le problème du double parc de logiciels, quitte à abandonner le format simple face pour éviter la multiplication des disquettes et de leur permutation. Les nouveaux acheteurs de ST ne connaissent pas ces problèmes. Ils ont à leur disposition une machine plus performante vendue au même prix et il y a fort à parier que tous les nouveaux jeux seront compatibles *STE*.
Ceux qui utilisent aussi leur *ST* à des fins « sérieuses » ont un autre problème : l'arrivée du *TT*, équipé d'un 68030 le mettant au niveau des *Mac II* et autres *PS 386*. S'il n'est pas trop cher (Atari nous a habitué à des prix beaucoup plus intéressants qu'Apple) et si la compatibilité est suffisante, une compatibilité type STF/STE serait ici déjà excellente, il peut constituer un choix judicieux pour ceux qui jouent et travaillent. En conclusion : j'attends les nouveaux softs et éventuellement le TT pour prendre ma décision... à moins que je ne craque avant !
Jacques Harbonn

Les P. A. sont gratuites !

Dès ce numéro, vous pouvez insérer gratuitement une petite annonce dans *Tilt*. Mais attention, en raison de l'affluence de P. A. que cette décision va provoquer, nous limiterons les annonces à une par numéro acheté. Je m'explique : nous avons rajouté le numéro du journal du mois (par exemple : Tilt 73) sur le bulletin d'insertion que vous devez remplir. Ne seront publiées que les annonces rédigées sur le bon à découper original (pas de photocopies !) du numéro en cours (pas de bon à découper du numéro 72, 71, etc.). Si vous voulez passer deux annonces, il faudra acheter deux numéros de *Tilt* ou découper celui d'un copain. Enfin, nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, à la condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à *Tilt*. Dernier point à l'attention des pirates : nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses (par exemple : « Echange logiciels. Envoi du catalogue sur demande » !).

ATARI ST





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7 de 8 heures à 20 heures.

LES MEILLEURES OFFRES DE NOEL

LES N° 1 — 299F

+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR — 249F

+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS — 299F

+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS — 249F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LE PHASER

compatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE et AMSTRAD CPC (avec un jeu West Phaser)

349 F



COMPILATIONS

COLLECT. PLATINUM 2 199F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.
+ACTION SERVICE+BOBO

SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER
ET DES SUPERS CADEAUX !

LE TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	199F	INFESTATION	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F	IVANHOE	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F	DRAKKHEN	299F
LES INCORRUPTIBLES	199F	ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
TURBO OUT RUN	199F	HARD DRIVIN'	199F
F29	249F	NINJA WARRIORS	199F
CABAL	199F	**HYGHWAY PATROL2**	**249F**
MOONWALKER	199F	SPACE ACE	449F
DOUBLE DRAGON 2	199F	WILD STREETS	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F	CHAOS STRIKES BACK	225F
LOST PATROL	199F	(SUITE DUNGEON MASTER)	

AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F	**ONSLAUGH**	**199F**
ALEX'S MAGIC HAMMER	**199F**	OUTLANDS	199F
BATTLE OF BRITAIN	**249F**	P47	249F
BLADE WARRIOR	**249F**	PICTIONNARY	285F
BOMBER	**299F**	**PLAYER MANAGER**	**269F**
CHESSMASTER 2100	249F	**PROLONGATION**	**149F**
COMMANDO	**199F**	**RALLYE CROSS**	**269F**
CRAZY SHOT	**199F**	ROCK'N ROLL	199F
DE LUXE STRIP POKER	**199F**	**SCRAMBBLE SPIRITS**	**249F**
DEBUT	249F	**SEVENGATES OF JAM.**	**249F**
EAGLE'S RIDER	**249F**	**SHERMAN M4**	**249F**
E.S.S.(HERMES)	295F	**SIM CITY**	**299F**
EYE OF HORUS	249F	SKIDOO	235F
FIRST CONTACT	**269F**	**SPACE HARRIER 2**	**249F**
FOOTBALLER OF YEAR2	**199F**	STARBLAZE	249F
FULL METAL PLANET	**249F**	SPIDERMAN	269F
GALAXY FORCE	249F	STELLAR CRUSADE	349F
GAZZA	**269F**	**STORMLORD**	**199F**
GHOST AND GOBBLINS	195F	**STRYX**	**199F**
HOUND OF SHADOW	249F	SWITCH BLADE	199F
HYPERFORCE	249F	TIME	299F
INTERPHASE 3D	249F	**TOOBIN**	**199F**
JACK NICKLAUS GOLF	199F	TT RACER	245F
MANHUNTER SAN FRAN.	249F	TV SPORT FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	**249F**	ULTIMATE DARTS	199F
MATRIX MARAUDERS	199F	ULTIMATE GOLF	249F
MAUPITI ISLAND	**289F**	**VAUX**	**245F**
MYSTERY OF MUMMY	249F	**VROOM**	**199F**
NORTH AND SOUTH	**259F**	XENOMORTH	249F
OOZE	299F	**X-OUT**	**199F**

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ATARI ST

ÉLU
REVENDEUR PRÉFÉRÉ
par les lecteurs de
AMSTAR



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12



EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance)

EN DECEMBRE DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS !

HIT PARADE

ALTERED BEAST	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BLOOD MONEY	245F
FERRARI FORMULA 1	245F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE-	249F
COMPACT DISC LA MENACE (11 THEMES MUSIQUAUX)	
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
POPULOUS	249F
POWER DRIFT	249F
SHINOBI	199F
STUNTCAR	245F
THE STRIDER	199F
XENON 2 MEGABLAST	249F

3 D POOL	199F
ACTION FIGHTER	259F
A.P.B.	199F
ASTAROTH	185F
ASTERIX	245F
BANGKOK KNIGHT	199F
BARBARIAN 2	185F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOODWYCH	249F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHICAGO 90	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DARK CENTURY	269F
DOMINATOR	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON SPIRIT	199F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
DYNAMITE DUX	199F
FALCON	235F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FIGHTING SOCCER	249F
GEMINI WING	199F
GREAT COURTS (PRO TENNIS COURT)	249F
HILLSFAR	249F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
KICK OFF	269F
KNIGHT FORCE	269F
KULT	275F
LE FETICHE MAYA	249F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
MR HELI	249F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	199F
OIL IMPERIUM	249F
OPERATION WOLF	195F
PAPER BOY	185F
PASSING SHOT	249F
PERMIS DE TUER	199F
PIRATES	269F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
QUARTZ	249F
RAINBOW WARRIOR	269F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
ROCKET RANGER	275F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
SKWEEK	195F
SLAYER	199F
STEEL	199F
SUPER WONDERBOY	199F
TARGHAN	245F
THE GAMES SUMMER	199F
TIME SCANNER	199F
TANK ATTACK	249F
VIGILANTE	149F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
XENOPHOBE	269F
ZAC MAC CRACKEN	249F

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990F
CONSOLE SEGA (+ LE PISTOLET)	1149F
PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX)	359F
PISTOLET SEGA	249F
CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	325F

NOUVEAUTÉS

AMERICAN BASEBALL	295F
CALIFORNIA GAMES	295F
CYBORG HUNTER	255F
CAPTAIN SILVER	295F
GHOSTBUSTERS	**345F**
RAMPAGE	295F
R TYPE	**295F**
TIME SOLDIERS	295F
WONDERBOY 3	**295F**

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	255F

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORLD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RAMBO 3	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	295F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	195F
WONDERBOY	255F
WONDERBOY M.L.	295F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ARCTIFOX
BARBARIAN
BARD'S TALE 1
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FUSION
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SOLOMON'S KEY
STARFLEET
STREET FIGHTER
MUSIC CONSTRUCTION SET
LEADERBOARD

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

COLISSIMO LA POSTE

T 2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... Code postal ....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

AMSTRAD 464-6128





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7 de 8 heures à 20 heures.

3615 MICROMANIA UN JEU D'ENFER ET DES SUPERS CADEAUX !

DES COMPILATIONS GEANTES

DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+WEC LE MANS
+REAL GHOSBUSTERS
+DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100% A D'OR
149/199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES MAITRES NINJAS
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+LAST NINJA 2

COIN OP HITS
129/179 F
+ OUT RUN
+THUNDERBLADE
+ROAD BLASTERS
+SPY HUNTER
+BIONIC COMMANDO

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE
149/199 F
23 simulations de sport
Patinage, saut à la perche, tir à l'arc, slaloom

LES HITS DE NOEL
99/149 F
+CYBERNOID 2
+NETHERWORLD
+ELIMINATOR
+EXOLON
+HYDROFOOL
+LIGHT FORCE
+URIDIUM

LES BARBARES
149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

LES VAINQUEURS
149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
99/149 F

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F
+STORMLORD (arcade)
+SUPER SCRAMBBLE (moto
+SKATE CRAZY(sim. skate)
+NIGHT RAIDER(sim vol)
+ARTURA (avent/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot,
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE(arcade)
+MARAUDER(shoot'em up)
+H.A.T.E.(shoot'em up)

LA COLLECTION 175/245 F
+ARKANOID (Casse-brique)
+BATMAN (jeu d'action)
+RAMBO(combat guerrier)
+GREEN BERET(combattant)
+CRAZY CARS(simulation auto)
+MATCH DAY(sim.de football)
+MATCH POINT(sim. de tennis)
+KONAMIS GOLF(sim. de golf)
+CAULDRON(arcade action)
+THE GREAT ESCAPE(action)
+YIE AR KUNG FU(karate)
+MAG MAX(arcade espace)
+TOP GUN(sim.de vol)
+GALVAN(jeud'arcade)
+SORCERY (jeu d'aventure)

COMPILATIONS

EPYX ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

SIMULATION HITS 169/249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

HEAT WAVE 129/179F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+FIRELORD+RANARAMA
+IMPOSSABALL+ZYNAPS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITA. BLOOD
+DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE.CHALLENGE.
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

THE STORY SO FAR 2 129/149F
+BATTLESHIPS+IKARI WARRIO
LIVE AND LET DIE
+ OVERLANDER+HOPPINMAD
BEYOND ICE PALACE

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS
+TIGER ROAD
+1943
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACKBEARD
+COLOSSEUM

MEGA PACK 149/199F
+ RALLY 2+BILLY 2
+ MACH 3+FOOT+ BILLY
+TEENIS+5E AXE

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

COLLECT. GOLD 1 99/119F
+PAPERBOY+BATTY
+GHOS'N GOBBLINS
+BOMBJACK+TURBO ESPRIT

COLLECT.GOLD 2 99/119F
+ BATTLESHIPS+AIRWOLF
+SABOTEUR+SCOOBY DOO
FRANK BRUNO'S+.CH. BOXING

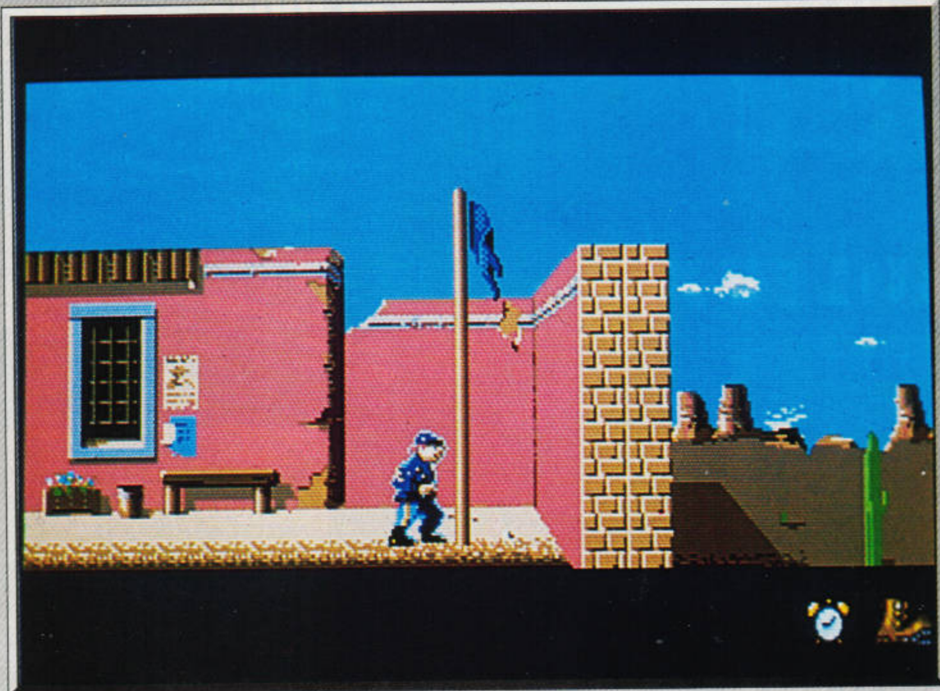
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER
+ROLLING THUNDER

BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID 1
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COLL. PLATINUM 1 129/199F
+THUNDERCATS+BUGGY BOY
+IKARI WARRIORS+GLADIAT.
+HOPPING MAD+BEYON ICE .
+OVERLANDER+SPACE HARRI.
+DRAGON'S LAIR

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF


La prise du fort ennemi, superbe, mais beaucoup trop rapide.


Le dessin reste très proche de la B.D...


... et les animations décoiffent !

North and South

AMIGA

S'étriper dans la bonne humeur, voilà l'objet de ce jeu qui met en scène la guerre de Sécession avec canons, infanterie et cavalerie. Le scénario, très simple, est assez vite maîtrisé et ne reprend vigueur qu'avec un adversaire humain.

Infogrames. Programmation : Stéphane Baudet, Vincent Belliard, Alain Naccache ; graphismes et gags : Didier Chanfray ; bruitages : C. Callet.

L'ouverture de cette aventure est une petite merveille. Sur fond d'hymne américain, de Marseillaise, de tir de canon et bruitages comiques, les animations du menu général donnent un avant-goût de l'esprit de ce soft d'action/stratégie. Directement inspiré des aventures de Blueberry, *North and South* vous plonge dans une bataille pleine de vivacité. Vous allez tout d'abord déplacer vos unités sur la carte du territoire des Etats-Unis. Maniés à la souris, les petits personnages qui représentent vos troupes sont très bien dessinés. Lorsque le curseur pointe une unité, l'ordinateur vous indique les forces en présence. Il peut s'agir de troupes d'infanterie, de cavalerie ou de canons. Ce sont ces trois forces qui vont bientôt affronter l'ennemi. Dès que l'une de vos unités se place sur un territoire occupé par l'adversaire, une superbe animation style dessin animé ouvre un combat action/stratégie. En vue aérienne, les forces de chaque joueur (humain ou ordinateur) apparaissent de part et d'autre du champ de bataille. Vous allez alors déplacer tour à tour la cavalerie, l'infanterie ou les canons. Pour ces derniers, il s'agit de régler la hausse de tir afin de détruire une partie de l'armée adverse. Une pression sur la touche Tab et le joueur contrôle ensuite la cavalerie qui s'élance à grands moulinets de sabre. Même chose pour l'artillerie... Cette phase de combat, qui revient très souvent dans le jeu, est très bien traitée : graphisme clair, bruitages réalistes et burlesques, la stratégie et l'action s'y côtoient dans un équilibre parfait. Deux autres types de combat peuvent aussi survenir tandis que vous progressez sur la carte.

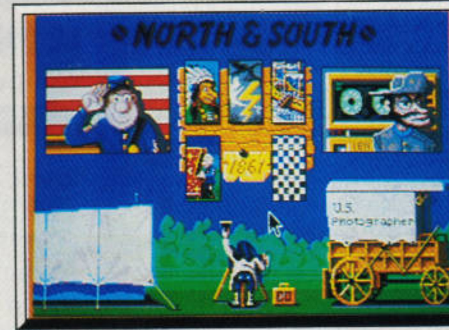


Ecran « wargame » et collecte d'or.

L'attaque du train et l'attaque des forts sont deux combats classiques en vue latérale. Sprites de bonne taille, animation très vive et graphisme fouillé, le jeu est très joli dans les deux cas, même si je le trouve finalement décevant. Votre personnage peut donner des coups de poing, lancer son couteau, sauter les obstacles... De bonnes idées pour un jeu un peu trop rapide, ce qui nuit beaucoup à la jouabilité. *North and South* possède aussi un défaut marquant. Si chacune des scènes est très bien traitée, très ludique, l'intérêt du jeu est globalement assez pauvre, surtout lorsque l'on joue contre l'ordinateur. Une partie, même au niveau de jeu le plus élevé, durent rarement plus de quinze minutes et pour peu que l'on passe maître dans l'art du canon, l'arme la plus efficace pour décimer l'armée ennemie, on gagne la partie à tous les coups.

North and South ne trouve son intérêt que lorsque l'on joue à deux. Dans ce dernier cas seulement, la résistance au champ de bataille, les stratégies consistant à attaquer le train qui transporte l'or de l'adversaire, à défendre ses forts, ainsi qu'à éviter l'attaque des Indiens... donnent au jeu une autre dimension. Le programme gagne aussi beaucoup d'intérêt dans la qualité de ses animations, l'originalité de ses bruitages. Sans le mode deux joueurs et sans sa bande de son et la bonne humeur de ses personnages et de sa présentation, *North and South* n'aurait jamais figuré dans la rubrique Hit.

Olivier Hautefeuille



Choix des options de jeu.

Type	*wargame et action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★★★
Prix	*C*



Avis

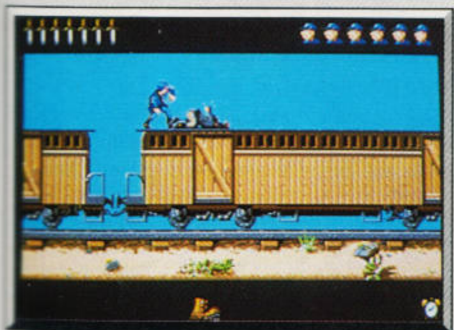
Régulièrement, les éditeurs s'inspirent de personnages de bandes dessinées pour la production microludique. Cependant pour d'obscures raisons, l'accouchement est toujours traumatisant pour les personnages de B.D. qui ont bercé notre enfance. C'est une fois de plus le cas. En effet, malgré de nombreux clins d'œil aux personnages des *Tuniques bleues*, le logiciel donne surtout l'impression d'être une belle démo, disposant d'un aspect stratégique insuffisament développé. Un soft à durée de vie limitée. Eric Caberia



La phase la plus passionnante de la partie.

Avis

C'est un plaisir de retrouver les Tuniques bleues, d'autant plus que le graphisme est très fidèle à la BD. La scène de l'attaque du fort serait très réussie, si elle n'était pas accélérée à la manière d'un vieux film de Charlot. Les scènes de bataille sont amusantes, surtout si on joue à deux. C'est un programme séduisant, mais je doute qu'il ait assez de profondeur pour maintenir l'intérêt plus de quelques parties. Alain Huyghues-Lacour



Attaque du train pour renflouer les caisses.

Avis

North and South combine des graphismes superbes et l'humour dans le style BD, une animation de qualité et des bruitages excellents. Malheureusement cela ne suffit pas à faire un jeu vraiment prenant. C'est d'autant plus dommage qu'avec une stratégie un peu plus complète, le programme n'aurait suscité aucun reproche. Je lance donc un appel aux programmeurs: nous voulons des jeux qui soient à la fois intéressants et bien réalisés. Est-ce vraiment trop demander? Jacques Harbonn



Rock'n Roll : un jeu d'action/réflexion qui balance terrible !

Rock'n Roll

AMIGA

Non, il ne s'agit pas d'un programme d'initiation à la danse, mais du guidage délicat, dans un labyrinthe touffu, d'une balle qui risque à chaque instant de se trouver bloquée. Jeu bien conçu et attachant, Rock'n Roll *vous fera valser !*

Rainbow Arts. Programmation et conception: Frank Prasse; graphisme: Sebastian Dosch; sons: Chris Hulsbeck.

Cette année se termine sur un petit miracle. Pensez donc, le dernier programme de Rainbow Arts n'est pas une copie d'un jeu d'arcade et il s'agit même d'un programme assez original. En voilà une surprise! Mais ne soyons pas médisants, car il faut bien reconnaître que cet éditeur allemand présente généralement des programmes de qualité. *Rock'n Roll* exige certes de l'adresse, mais la réflexion joue un rôle déterminant.

Vous devez guider une balle à travers 32 niveaux et cela risque fort de vous occuper pendant longtemps. Car ces différents labyrinthes posent de nombreux problèmes. En chemin, vous découvrez des téléporteurs, des voies à sens unique, des portes qui ne s'ouvrent que lorsque vous êtes en possession de la clé de la couleur correspondante, etc... Il faut également ramasser les diamants que vous découvrez de temps à autre, afin de faire un score honorable. Mais le plus important, c'est de se procurer de l'argent afin de pouvoir acheter divers équipements fort utiles. Ceux-ci présentent une grande variété et il est fondamental de ne pas gaspiller votre argent au hasard. Il faut absolument acquérir ceux qui sont indispensables, en fonction des problèmes spécifiques posés par le labyrinthe dans lequel vous évoluez. Parmi ceux que vous utilisez le plus fréquemment, on peut citer la pioche (qui sert à



Cet outil est très important.



Difficile de trouver le bon chemin...



combler les trous dans la chaussée), ainsi que les bombes qui peuvent vous permettre de prendre des raccourcis. Mais il est également intéressant de se munir d'un parachute, grâce auquel vous pouvez vous tirer d'affaire lorsque vous tombez dans le vide (si vous êtes assez rapide).
Vous ne viendrez pas facilement à bout de chaque niveau car vous êtes confronté à des problèmes de toute sorte. Parfois vous devez vous creuser les méninges pour découvrir le moyen de progresser, mais, d'autres fois, il faut faire preuve d'une grande habileté pour franchir certains passages très délicats. Il faut se méfier de certains pièges : aimants, ventilateurs, flaques d'acide, ainsi que des dalles qui s'écroulent à votre passage.



Attention aux trous !

La réalisation est de bonne facture. Bien sûr, ce type de jeu ne se prête guère à des graphismes spectaculaires, mais le scrolling multidirectionnel est irréprochable. L'animation est excellente, le mode de contrôle à la souris très précis et la bande sonore accompagne bien l'action. *Rock'n Roll* marie avec bonheur action et réflexion et les amateurs du genre seront séduits par la richesse de ce programme qui leur offrira de longues heures de jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Cet agréable programme combine harmonieusement stratégie et adresse dans la manipulation de la souris. Seul regret, un fond musical n'ayant pas d'affinités avec la trame du logiciel. Mais où se trouve donc la touche qui permet d'interrompre cette irritante ritournelle ?

Eric Caberia

Avis

Rock'n Roll est exactement le genre de jeu que j'adore. Sur un thème simple, les concepteurs ont créé un logiciel prenant, tant par ses graphismes simples mais très colorés que par son animation excellente (le scrolling multi-directionnel est parfait) et surtout par les difficultés progressives et très diverses que l'on doit surmonter. On veut toujours aller plus loin et c'est le propre d'un programme réussi. Seule la musique, correcte mais sans aucun rapport avec le jeu, dépare un peu ce logiciel.

Jacques Harbonn



L'un des quatre bureaux d'où vous dirigez votre empire.

Oil Imperium

ATARI ST

L'or noir est le nerf de la guerre dans cette simulation de compétition économique. Pour devenir magnat du pétrole, vous disposez de fonds importants que vous utilisez pour acquérir des concessions territoriales et du matériel de forage. Ceci n'est que la première étape d'un combat contre d'autres « émirs ». Un combat sans merci où tous les coups sont permis.

Reline. Conception : P. Börner, T. Kruza, T. Richter, A. Graf, V.D. Schulenburg ; programmation : Simon Gleissner ; graphisme : T. Richter, S. Gleissner ; musique : K. Obarski ; H. Gehrmann.

Le soft se joue de un à quatre joueurs. Après la rituelle entrée des codes de protection (qui a cependant l'avantage de permettre l'installation du jeu sur disque dur), choisissez votre compagnie, vos bureaux (on travaille toujours mieux dans un cadre agréable) et surtout l'enjeu de la partie : meilleure compagnie au bout de trois ans, plus de 60 millions de dollars de capital, ruiner les autres joueurs ou posséder au moins 80 % de l'ensemble des sites pétroliers. Vous disposez au départ d'un capital de 5 millions de dollars, ce qui peut sembler beaucoup, mais étant donné le coût des opérations, vous devez faire très attention au début. Les sites accessibles se subdivisent en huit régions (Moyen-Orient, Indonésie, Europe, URSS, Amérique du Nord, Centrale ou du Sud et Alaska). Chaque région est elle-même divisée en vingt-quatre terrains. La première chose à faire est de demander une expertise de différents terrains. Cela vous évitera d'acheter à prix d'or un terrain où l'exploitation se révèlerait nettement déficitaire. Il existe un certain nombre de bons terrains qui s'avèrent rentables même avec un cours du pétrole très bas (2 ou 3 dollars le baril). Achetez les droits d'exploitation dans la région (très onéreux) et votre terrain (cher aussi). Il ne vous reste plus qu'à commencer le forage.



Les différentes zones pétrolifères.

Au début, vous serez obligé de surveiller vous-même le travail. Ce petit jeu d'action consiste à centrer en permanence la tête de forage dans le puits pour éviter les contraintes et une éventuelle casse. Plus vous forerez vite et plus vous gagnerez temps et argent. Mais en contrepartie, vous risquez aussi de ne pas maîtriser les vibrations parasites et

EURO PC® 5.990 F* TTC.
ÇA VA FAIRE DES EUROS.

***Micro compatible, console, écran couleur,
8 disquettes MS-DOS, GW Basic et Works,
manuels complets d'utilisation.**

Prix public généralement constaté avec écran couleur.



Heureux en famille l'Euro PC®. Ludique et performant, simple et éducatif, l'Euro PC® a la tête très bien faite sans avoir la grosse tête. Logiciel intégré Works, donnant accès à toutes les applications souhaitées avec un seul programme, mémoire vive 512 Ko, système universel MS-DOS 3.3., adapteur vidéo, interface pour imprimante, l'Euro PC® Dual Data vous ouvre la porte des programmes de jeu et des logiciels d'application professionnelle.

A 5.990 F heureux les enfants, heureux les parents et vive la nouvelle génération de l'informatique Dual Data. Plusieurs options: souris, manette de jeux, disque dur 20 Mo, synthétiseur musical intégré et cartes d'extension au standard PC. Existe en version monochrome Hercules à 4.990 F TTC. Fabriqué en R.F.A.

Dual Data

MS-DOS, GW Basic et Works sont des marques déposées par Microsoft Corporation.

Demande d'information à renvoyer à Nord Sud
BP N° 54 75462 Paris cedex 10

Nom ______________ Prénom ______________

Adresse ______________

____

Désire recevoir une documentation sur:

l'Euro PC® ☐ les ordinateurs AT ☐ la liste des revendeurs ☐

NORD SUD





Forer droit pour éviter la casse !

d'échouer. Lorsque vous serez plus riche, vous pourrez opter pour l'engagement d'une équipe spécialisée, sûre et donnant des résultats durables, mais le prix est en conséquence. Dès que la couche pétrolifière est atteinte, le pétrole jaillit. Parfait, mais encore faut-il pouvoir le stocker.

Trois types de réservoirs sont proposés, à des prix divers en fonction de leur qualité et de leur contenance. Tâchez d'acheter la qualité moyenne. A la fin de chaque mois, vos adversaires vont lancer leurs actions et le programe vous informera de ce qu'ils ont fait. Dès que vous aurez stocké du pétrole, vendez-le pour récupérer des fonds.



Construisez vite votre pipeline.

Au début du jeu, les cours sont au plus haut et vous devriez rapidement recouvrer votre capital de départ. Il peut arriver qu'une autre société s'offre pour livrer le pétrole dans la région que vous avez choisi. Pour remporter le marché, il vous faudra construire le réseau de pipelines avant l'autre.

Analysez bien les obstacles à éviter, d'autant que vous disposez de l'avantage du premier coup. Mais ensuite, il faudra aller très vite, sans vous tromper de type de raccord, de longueur ou de direction. Si vous perdez, vous ne pourrez pas écouler votre production du mois dans la région concernée. Par la suite, vous pourrez envisager de travailler sur une plus grande échelle. Exploitez d'abord tous les terrains rentables d'une même région car les droits d'exploitation pour chaque région sont très onéreux. Vous allez ainsi pouvoir asseoir rapidement votre position.

Mais le téléphone ne va pas tarder à sonner et les ennuis à pleuvoir. Certains puits mal forés vont s'assécher et il vous faudra procéder à un nouveau forage. Ensuite, vos citernes et vos puits ne sont pas à l'abri d'un accident. Pour les citernes, il suffit d'en acquérir de nouvelles rapidement pour éviter que la production ne soit perdue. En revanche, les incendies des puits réclament un traitement plus énergique. Vous pourrez soit recourir au service d'une société spécialisée, chère mais seule capable d'intervenir sur les plate-formes maritimes, soit prendre l'avion et guider le technicien. Pour cela placez-vous en face de chaque puits en flammes et déposez une quantité de dynamite proportionnelle à l'importance du feu. N'oubliez pas de vous éloigner avant que la mèche ne se consume complètement. La durée et l'importance des travaux de réparation dépendront de votre rapidité et de voter efficacité. Si les incidents se multiplient, il est temps d'envisager une action criminelle. Engagez des détectives : ils chercheront un éventuel coupable et éviteront certains attentats. Vous disposez d'ailleurs du même moyen pour freiner l'expansion d'un concurrent trop dangereux. Mais attention : les saboteurs les plus habiles sont les plus chers. De plus, si vous vous faites prendre, vous perdez un à trois terrains, l'un d'eux étant donné en dédommagement à la société visée.



Consultez régulièrement le journal.

Par moment, on vous propose un contrat d'approvisionnement d'une région. N'acceptez que si vous possédez suffisamment de puits dans cette région pour assurer le quota de production durant toute la durée du contrat, en dépit de tous les ennuis qui pourraient survenir (épuisement de la nappe pétrolière, sabotage des tanks, ou des installations de forage). Ces contrats vous assurent un revenu fixe et vous permettent d'éviter le risque des fluctuations du cours du pétrole et le montage éventuel des pipelines. Par contre les pénalités sont lourdes en cas de violation de contrat. A tout moment, vous pourrez obtenir les différents renseignements nécessaires à une gestion saine. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la limite fixée soit atteinte. Gardez toujours un fond de roulement suffisant pour pouvoir tenir plusieurs mois malgré une baisse de revenu. Cela vous permettra entre autre de stocker votre production au lieu de la vendre quand les cours sont vraiment trop bas.



Soufflez les incendies à la dynamite.



Répartition entre argent liquide et placé.



Oil Imperium (version Amiga).

La réalisation est correcte. Les graphismes sont assez simples mais avec beaucoup de détails amusants. Ainsi le tiroir du bureau s'ouvre lorsque l'on prend un document. Les transactions s'effectuent toutes sur ordinateur… un ST pour la version ST et un Amiga pour la version Amiga ! Essayez donc le programme Oil-Prg, et vous vous retrouverez bien vite dans les conditions malheureusement trop fréquentes des interfaces GEM ou Intuition. Un bon jeu de commerce et de stratégie complété de quelques petits jeux d'action (notice partiellement en français).

Jacques Harbonn

Type	*commerce-stratégie-action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Version Amiga

La version *Amiga* d'*Oil Imperium* est très proche de celle du *ST*. Seule différence notable : les jeux d'action sont accompagnés d'une petite musique mais en contrepartie certaines options sont plus pratiques sur la version *ST*.

J. H.

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Avis

Les simulations économiques ne sont que trop rares sur nos machines. C'est avec efficacité que *Oil Imperium* vient combler cette lacune. La cohérence du programme est telle, que vous vous mettez rapidement à fonctionner comme un magnat du pétrole. On peut seulement regretter que les graphismes n'aient pas une meilleure finition.

Eric Caberia





La mort (brrr !) rôde autour du chevalier Arthur...

Ghouls'n Ghosts

ATARI ST

Prenez une bonne goulée d'air avant de plonger dans l'action, vous n'aurez pas souvent l'occasion de reprendre votre souffle : des tas de monstres aussi horribles que divers vous guettent !

Capcom. Programmation: David Broadhurst; graphisme: Andrew Threlfall; musique: Tim Follin.

Ghosts'n Goblins figure parmi les plus grands succès d'arcade et l'on attend avec beaucoup d'impatience la conversion 16 bits, sur laquelle Elite travaille depuis plus d'un an. Mais Capcom est beaucoup plus rapide, puisque quelques mois après sa sortie dans les salles d'arcade, la suite de ce programme légendaire arrive déjà sur *ST*.

On retrouve avec plaisir le chevalier dans de nouvelles aventures, aussi macabres que les précédentes. La quête commence dans un cimetière, mais cette fois ce ne sont plus des morts-vivants qui sortent de terre, mais la mort elle-même, armée de sa faux. Et les vautours, perchés dans les arbres, guettent également notre héros avant de se lancer à sa poursuite. Dès les premières secondes le ton est donné, il va falloir se battre avec acharnement pour gagner le moindre pouce de terrain. Parfois, un magicien jaillit d'un coffre et il faut l'abattre au plus vite, avant qu'il n'ait le temps de vous jeter un sort. En effet, si vous n'êtes pas assez rapide, vous risquez fort d'être transformé en canard. Heureusement cela ne durera que quelques secondes, mais, pendant ce temps-là vous serez totalement vulnérable. Tout cela n'est qu'un faible aperçu des nombreux dangers qui vous attendent au cours de ce programme diabolique.

Vous devez encore affronter des monstres effrayants, des tortues géantes, des plantes carnivores, des ponts qui s'écroulent sous vos pieds et bien d'autres plaisanteries de ce genre. Comme dans le jeu précédent, le chevalier perd son armure dès qu'il est touché. Il se retrouve en slip et, à la prochaine blessure, se transforme en squelette. De temps à autre, vous obtenez de nouvelles armes. Pour la plupart, ce sont les mêmes que celles de *Ghosts'n Goblins*, mais vous pouvez également vous procurer une armure magique qui augmente votre puissance.



Les monstres en perdent la tête.



Le magicien vous transforme en canard.



Le monstre de feu.

Côté réalisation, *Ghouls'n Ghosts* n'est pas aussi réussi que *Strider*. En fait, c'est surtout le graphisme qui est décevant. Pourtant les sprites sont bien dessinés, mais ils sont assez petits, et on aurait souhaité que les décors soient plus fouillés. Cela dit, certains monstres sont assez réussis, comme celui qui tient sa tête à bout de bras. Le scrolling est fluide et l'animation des personnages est agréable.

C'est un jeu difficile, mais on peut vraiment progresser, pourvu que l'on s'en donne la peine. L'action est frénétique et vous êtes constamment sous pression, car de nouveaux adversaires tentent de vous surprendre à chaque instant.

L'action se déroule dans un univers fantastique particulièrement séduisant. Comme dans *Ghosts'n Goblins*, le chevalier Arthur vit de folles aventures tout à fait dignes de grands films d'épouvante. *Ghouls'n Ghosts* est le digne successeur d'un des grands classiques de l'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Avis

La version *ST* de *Ghouls'n Ghosts* n'appelle aucun commentaire particulier au départ: joli graphisme (les décors sont par contre un peu vides), animation de qualité et bruitages bien rendus. Mais quand on a vu la version pour console *Sega* 16bits, on déchante bien vite. La version console est dix fois mieux: plein écran, beaucoup plus colorée, animation digne d'un dessin animé, graphismes très fouillés et décors superbes et variés. Les routines ROM de la Sega ne suffisent pas à justifier la différence. Programmeurs, poussez *ST* et *Amiga* dans leurs derniers retranchements et vous verrez qu'ils sont capables de bien mieux que ce que vous nous servez habituellement!

Jacques Harbonn

UFO

PC tous écrans

Après les avions, hélicoptères, autos et autres tanks, les simulations s'enrichissent d'un nouveau mode de locomotion : la soucoupe volante ! Le contrôle de l'engin exige un long apprentissage. Mais, après tout, UFO ce qui faut !
Par la suite, vous partirez pour des missions extraordinaires...

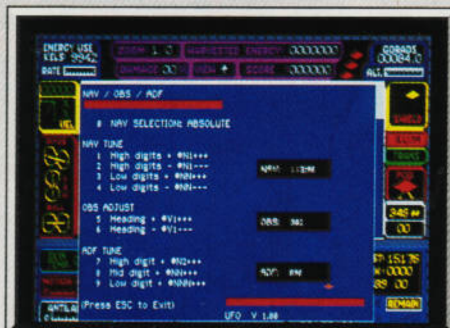
Sublogic. Programmation : Bruce Artwick et Hugo Feugen;graphisme : Bruce Artwick, Holly Hardyman et Doug Myers.

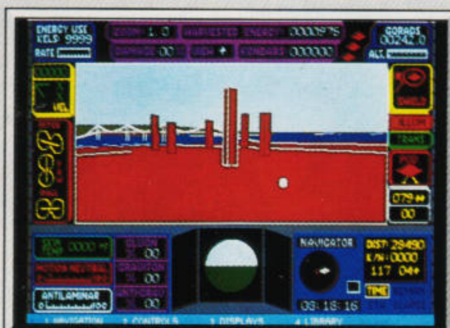


Pilotage délicat, la vision 3D extérieure favorise l'apprentissage.

Alors qu'elle était passé maître dans l'art de la simulation hyper-réaliste, la société Sublogic abandonne pour une fois la réalité de notre siècle. Les concepteurs d'*UFO* avaient pour but de dépasser les possibilités de vol qu'offrent actuellement les avions ou hélicoptères. Seule solution, créer une soucoupe futuriste, lui adjoindre des réacteurs, des énergies liées à la gravitation... et réaliser le tout sur les très nombreux disques scénario déjà disponibles. Pari gagné pour *UFO* qui apporte un nouveau souffle à la simulation ludique. Attention, que ceux qui volent d'habitude sur *FSIII*, *Falcon* ou *F 15 Strike Eagle II* jettent à la poubelle leurs cours de vol... Piloter *UFO* n'a rien à voir avec toutes vos expériences passées. Votre engin, une soucoupe parfaitement symétrique, est posée sur le sol d'une base. La notice en main (80 pages d'anglais...), le pilote s'aperçoit très vite que le contrôle du vol n'est pas une mince affaire. Son principe est directement lié à la loi de la gravitation universelle. Vous allez en effet jongler avec des sources d'énergie pour libérer la soucoupe de l'attraction terrestre. Il sera ensuite possible d'utiliser divers réacteurs pour déplacer l'engin en finesse, pour les phases d'approche du vaisseau-mère par exemple. Le soft propose trois modes de vue et notamment la vision cockpit et la vue extérieure 3D. L'animation du logiciel est assez souple. Mais comme toujours, impossible de travailler sur un *XT*. Les *AT* relèvent le défi de justesse. Côté graphisme, le mode EGA est très suffisant pour jouer à *UFO*. Les tableaux sont même étonnamment précis dans cette configuration, tant le tableau de bord que les graphismes extérieurs. Seuls les bruitages déçoivent le joueur. Mais là encore, le *PC* peut user d'une carte sonore pour renverser la vapeur. *UFO* est manié soit à la souris, soit au joystick, soit au clavier. L'emploi des touches est dans ce dernier cas très bien conçu et surtout clairement expliqué dans la notice. La prise en main du logiciel est assez facile. Le joueur peut appeler divers menus déroulants et positionner son vaisseau sur tous les points stratégiques du jeu. On s'entraîne par exemple à l'atterrissage, au *docking* à bord du vaisseau-mère avant de pouvoir aborder la première mission. *UFO* est plus qu'un simple simulateur. S'il vous permet d'explorer tous les paysages des Etats-Unis, son véritable scénario est une complexe collecte de carburant. Cette aventure vous invite à trouver une ville riche en énergie et, dans un certain building, à pomper le carburant au plus vite avant de retourner auprès du vaisseau-mère. La plupart des villes sont bien sûr protégées d'où des combats très ardus qui vous obligent à maîtriser parfaitement le pilotage du vaisseau avant de tenter l'aventure! Mais c'est pourtant le pilotage qui l'emporte sur tous les autres aspects du jeu. La collecte d'énergie n'est qu'un challenge qui teste vos réflexes, votre habileté. En revanche, l'exploration de paysages nombreux, la régulation d'une trajectoire, l'emploi savant des diverses énergies, des divers réacteurs, voilà le cœur de la jouabilité du programme.
Les pilotes trouveront de plus des options très intéressantes dans les menus déroulants. Par exemple, ils pourront mémoriser un vol et l'étudier ensuite en mode *Replay*. Il est aussi possible de modifier les conditions météo, de changer d'appareil,


Le pilotage l'emporte sur la stratégie.


Choix des paramètres de vol.


Attaque d'une cité.



Retour au vaisseau-mère.



de terrain de manœuvre. *UFO* est donc surtout un simulateur de pilotage. Il n'intéressera en aucun cas les amateurs de combats à la *Falcon* ou *Thunder Chopper*. Il s'adresse plus aux as de *Flight Simulator III* qui veulent tester de nouvelles théories de vol, s'essayer à l'apesanteur et, pourquoi pas, mener quelques combats... Olivier Hautefeuille

Type	*Simulateur de vol spatial/stratégie*
Intérêt	*17 (AT EGA minimum)*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	—
Prix	*D*

Avis

UFO semble symptomatique d'une pénurie de thèmes nouveaux chez Sublogic. Après nous avoir concocté les désormais mythiques *FS II* et *FS III*, la célèbre maison d'édition semble tourner en rond, si bien qu'elle nous « pond » cette simulation d'ovni que l'on peut qualifier de burlesque. En effet sur quoi devons-nous nous baser pour juger de son réalisme ? Nous, pauvres mortels, n'avons pas eu l'occasion, comme les programmeurs de Sublogic, de faire un stage de pilotage chez les petits hommes verts. A souligner que même sur un *PC* à base de 80386, les animations sont bien poussives.
Eric Caberia



Animaux de la ferme...



... ou créatures de science-fiction.

Chess Player 2150

ATARI ST

Si vous êtes un tout bon aux échecs et que vous recherchez la compétition, n'hésitez pas, c'est Chess Player 2150 *qu'il vous faut : il se situe presque au niveau d'un maître national !*
Et si vous voulez rigoler, transformez les pièces en animaux...

CP Software. Auteur: Chris Whittington.

Nouveau venu dans le clan très fermé des programmes d'échecs de haut niveau dominé par *Chess Master 2100, Colossus Chess X*, et *Sargon IV, Chess Player 2150* raffle d'emblée la première place. Il faut dire que son programmeur n'est pas un novice aux échecs, son niveau Elo (système de cotation international) le situant un niveau d'un maître national. Le programme propose une visualisation de l'échiquier en 2 ou 3D. Les réglages 3D de départ permettent une excellente lecture de la position grâce à une légère bascule vers l'avant et rotation latérale. Si pourtant ils ne vous conviennent pas, vous pourrez modifier la taille, l'inclinaison dans le sens latéral ou antéro-postérieur ou encore la rotation du plateau ou même voir le jeu latéralement. Outre les classiques pièces Staunton, le programme offre un vaste choix de pièces complémentaires originales : Chunky (pièces type Staunton stylisées), Playroom (jouets divers depuis l'ours en peluche, jusqu'au petit soldat, en passant par le cheval de bois ou les poupées), Scifi aux aliens les plus divers, et animaux de ferme pour finir (vache, cochon, poule, cheval, chien, mouton). Ces pièces sont très bien dessinées mais le rendu du relief est un peu moins travaillé que dans *Chess Master 2100*.



Vue en trois dimensions avec les pièces Staunton stylisées.

Pour compléter le tout, on dispose du changement des couleurs des pièces et de l'échiquier. L'enregistrement des déplacements s'effectue en cliquant sur la pièce de départ, la pièce étant alors « collée » au curseur, puis en cliquant sur la case d'arrivée. Les coups sont éventuellement ponctués d'une digitalisation vocale en anglais, malheureusement entachée d'un souffle important.

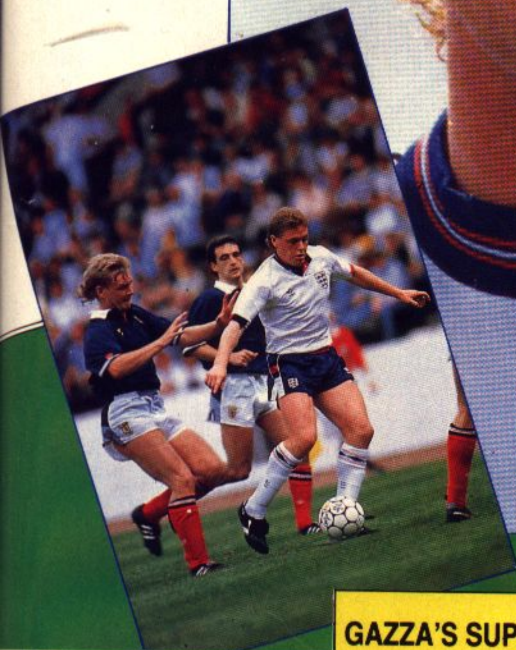
Le programme pratique les règles internationales d'échecs, joue contre lui-même ou peut servir d'arbitre entre deux adversaires humains. On retrouve aussi les options habituelles : retour arrière sans limitation avec annulation éventuelle de la reprise, mode *replay* automatique où le programme rejoue une partie mise en mémoire à des fins d'analyse, mode professeur, bien utile au débutant, les suggestions du programme étant le plus souvent judicieuses. Outre l'affichage des coordonnées et les pendules pour chaque camp, on peut s'enquérir de différentes informations en cours de jeu. Ainsi, vous pourrez connaître l'évaluation de la position en mode décimal, un pion valant un point, la ligne de recherche actuelle, le mode d'analyse du programme et sa profondeur ainsi que la liste des derniers coups joués.

Chess Player 2150 propose un système original d'évaluation de votre ELO. Le programme vous présente 24 positions traitant de différents problèmes (gain positionnel ou matériel, sacrifice de pièces menant au mat, menace de mat à parer). Vous disposez de deux minutes pour effectuer votre coup et de quatre essais à chaque position pour jouer le coup décisif. En fonction du résultat de l'ensemble le programme vous attribuera un ELO. Cette estimation est assez fine, et ne s'écarte que de ± 50 points par rapport à l'ELO officiel.

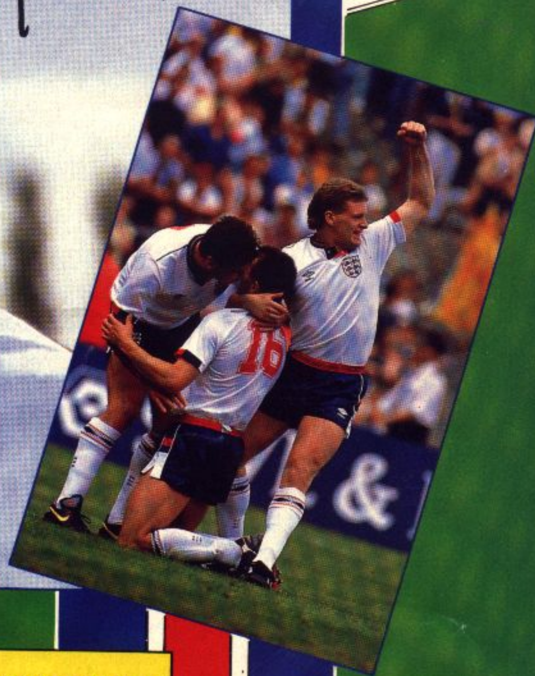
Les solutions à ces tests sont donnés dans la notice, mais vous ne devrez évidemment pas les étudier avant la fin du test. En contrepartie de sa rapidité, ce

Gazza's SUPER SOCCER

Paul Gascoigne







GAZZA'S SUPER SOCCER – TOUT SIMPLEMENT SENSATIONNEL

Name Barnes
Team Liverpool
Hair Type Short
Hair Colour Black
Complexion Dark
Style Daring



Caractéristiques:

- Créez votre propre championnat, et construisez votre super équipe.
- Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques, niveau d'adresse, rapidité et style de jeu. Le niveau de votre équipe s'améliorera au fur et à mesure de vos victoires.
- Contrôle réaliste de la balle permettant de faire des "petits ponts", des dribbles, le tout avec un "Boot-O-Metre" exclusif permettant de faire varier la force, la hauteur et l'effet de votre tir.
- Réel contrôle des tirs, corners et pénalties.
- Possibilité de faire des têtes, de tacler ou de provoquer des coups-francs.
- Contrôle réaliste du gardien de but.
- Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs.
- Vous pouvez jouer un championnat, la coupe, faire un seul match, vous entraîner aux pénalties ou aux corners...

Le jeu de Football le plus passionnant pour les joueurs les plus passionnés!

Disponible sur Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad ET CBM 64





EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99



système offre l'inconvénient de ne pas pouvoir être utilisé pour mesurer les progrès successifs de son Elo, car on arrive à force à retenir les positions. Les niveaux de jeu sont infinis car le programme vous offre de régler le temps de réflexion selon deux modes principaux. Dans le mode Tournoi, ce temps de contrôle pourra être largement dépassé dans une position difficile particulière, le retard étant rattrapé par la suite, tandis que dans le mode *Average*, l'ordinateur se tiendra strictement au temps indiqué. Les modes Temps égal où le programme calque son temps de réflexion sur le vôtre et réflexion infinie pour les problèmes complètent



Mesurez votre ELO.

les niveaux. On regrettera l'absence d'un niveau Temps total pour la partie, indispensable au blitz.
Les débutants disposent de plusieurs moyens complémentaires pour abaisser la force du programme. La bibliothèque d'ouvertures est riche, avec des lignes variées.
Signalons une petite anomalie : le temps de recherche sur disquette de la bibliothèque n'est pas pris en compte, ce qui fausse un peu les pendules au départ. En milieu de partie, il se montre moins agressif que *Chess Master 2100*, mais effectue cependant d'excellentes combinaisons. Son jeu est en fait beaucoup plus stratégique que les autres. Plutôt que de manger à tort et à travers, il préfère asseoir une position gagnante. En finale, il se révèle encore redoutable, peut jouer des coups d'attente conduisant à un mat plus rapide. Les résultats des parties contre les autres programmes sont d'ailleurs éloquents : 9—1 contre *Chess Master 2000*, 9,5—0,5 contre *Colossus Chess X* (pourtant déjà très fort) et 6,5—3,5 contre le redoutable *Chess Master 2100* !
Un excellent programme très fort et très complet.
Jacques Harbonn

Type	*échecs*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Avis

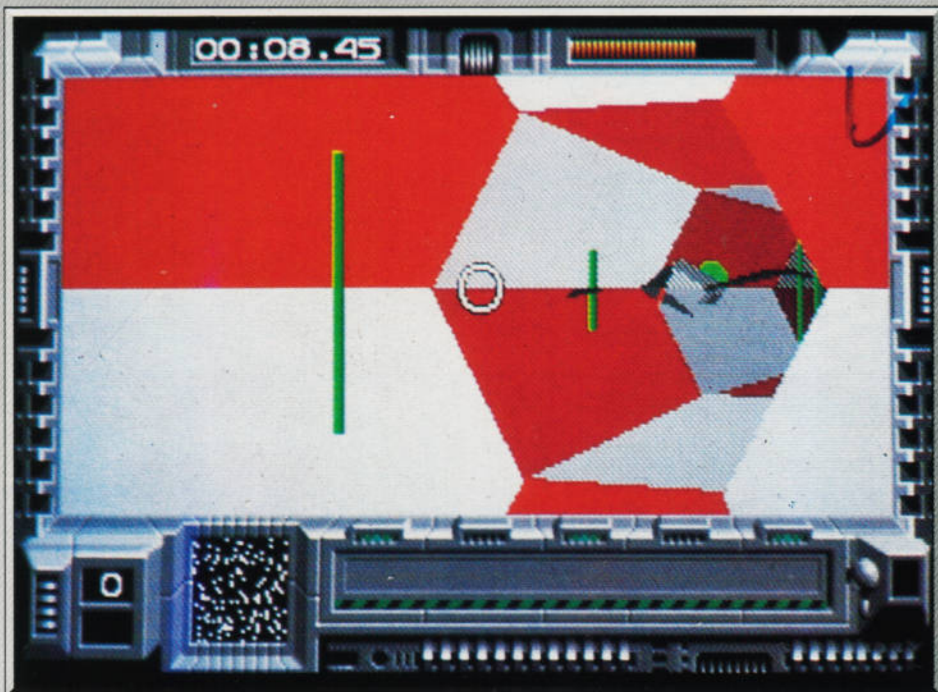
Jacques semble très emballé par ce programme (c'est notre spécialiste maison des échecs). Ce logiciel est en effet depuis peu champion du monde d'échecs sur micro. Le programme n'est cependant pas très beau graphiquement, ceci malgré son affichage en perspective. Moi, qui ne suis qu'un joueur du dimanche, je retiens que ce logiciel est candidat à la masterisation avec un ELO de 2087 et qu'il m'écrase donc même à son plus humble niveau. A noter qu'il semble poser des problèmes de compatibilité avec la série des *STE*. Eric Caberia

Interphase

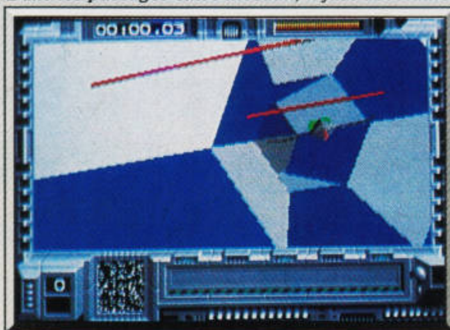
AMIGA

Voyager en rêve dans un gigantesque ordinateur pour aider une copine bien éveillée à récupérer un objet : une mission démente ! Les évolutions en temps réel se font dans un décor en trois dimensions avec des bruitages et une animation d'enfer.

Imageworks Assembly Line.



Dans les passages entre niveaux, il faut absolument éviter les collisions.

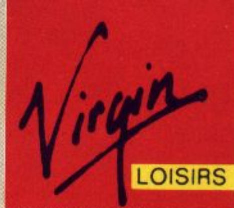


Les effets de relief sont convaincants.



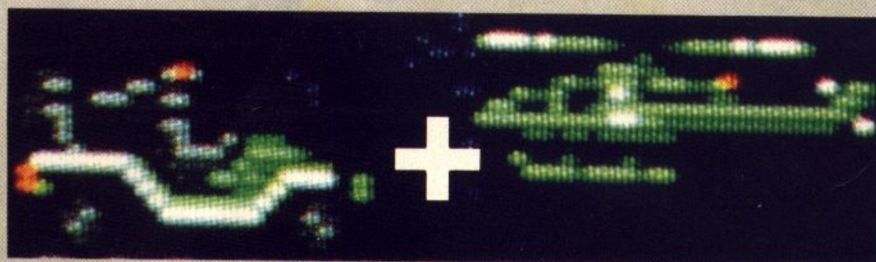
Plan du bâtiment abritant l'ordinateur.

L'action d'*Interphase* se situe dans un futur lointain, où les loisirs sont devenus la principale activité économique. Il est en effet permis d'avoir accès à tous les délices de la vie par l'intermédiaire de cassettes à rêves vendues par une mystérieuse et puissante société, la Dreamtrack Corporation. Pour fabriquer les « rêves en boîte », la Dreamtrack a recours à des rêveurs professionnels, dont vous faites partie.
L'inattaquable devanture commerciale de la Dreamtrack cache en réalité des motivations beaucoup moins avouables. La firme espère en effet asservir l'humanité en la conditionnant grâce à des « rêves préfabriqués ». L'imminence du danger est d'autant plus grande que lors de votre dernier rêve (enregistré par la Dreamtrack), vous avez produit la suggestion qui peut permettre à la compagnie de réaliser ses funestes projets.
Pour les contrecarrer vous décidez de récupérer la précieuse cassette qui renferme votre rêve, ceci malgré l'impressionnant dispositif de protection électronique qui entoure le siège de la société « scélérate ». Vous attaquerez donc sur deux fronts : une de vos amies pénétrera dans l'immeuble tandis que vous, connecté mentalement à l'ordinateur de la Dreamtrack, vous tâcherez de lui faciliter sa progression en détruisant ou en neutralisant tous les systèmes de défense contrôlés par l'ordinateur de la



PRESENTE

SILKWORM





Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93 %

Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One



8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99



société. C'est donc votre amie qui sera amenée à récupérer physiquement la cassette si vous parvenez à lui empêcher de faire de mauvaises rencontres. Un peu à la manière de *Tron* (le film de Walt Disney), vous progressez au sein des programmes et flux d'informations de l'ordinateur. Bien qu'étant plongé dans le monde virtuel de l'ordinateur, vous pouvez suivre les évolutions de votre partenaire dans le monde réel. C'est elle qui vous demandera par exemple de lui ouvrir l'une des nombreuses



L'un des engins de protection.



Un composant de l'ordinateur.

portes contrôlées par l'ordinateur. Pour se faire, vous devrez attaquer les informations électroniques qui sont issues de la porte fermée dans le monde réel. En effet, chaque situation de danger potentiel ou réel de votre partenaire, a une dimension solide dans votre niveau de réalité (celui du monde interne de l'ordinateur). Les amateurs de SF, reconnaîtront là les ingrédients de *Tron*.

La coexistence de ces deux niveaux de réalité implique un aspect stratégique passionnant: ainsi dans certaines situations, il est préférable de n'ouvrir qu'une porte à votre partenaire, qu'après avoir détruit préalablement une caméra de surveillance qui aurait ameuté un robot tueur en cas de non destruction. Pour aider la progression de votre amie, vous devez avancer dans un immense univers à niveaux multiples qui constitue le cœur logiciel de la machine.

Pour ne pas vous perdre vous disposez d'un système de guidage en temps réel à base de flèches, qui vous indique la position de l'objet sur lequel vous avez fixé votre attention. Outre la stratégie, le jeu nécessite donc un solide sens de l'orientation spatiale, car vous devez vous déplacer dans un monde en apesanteur et traverser de multiples couches logicielles de l'ordinateur en passant au travers des trous qui tapissent les plafonds et sols du lieu où vous êtes. Une erreur de trajectoire est aussitôt sanctionnée par une perte d'énergie. vous devez pour survivre (et aussi pour le bien de votre partenaire) résister aux agressions incessantes dont vous faites l'objet, de la part de créatures assez insolites (vaisseaux, grenouilles faisant du monocycle).



Des protections vraiment étonnantes.



Les moyens de défense ne manquent pas.

Les graphismes du logiciel utilisent la spectaculaire technique du 3D surfaces pleines, ce qui donne à l'ensemble un grand réalisme (vous vous surprendrez à orienter votre tête en fonction des trajectoires que vous prendrez). Les animations utilisent des algorithmes d'affichage spectaculairement rapides (qui lui ont valu d'ailleurs un Tilt d'or), ce qui repousse encore un peu plus loin les frontières du possibles dans le domaine de l'animation sur micro. Tout ceci permet de se mouvoir de manière quasi instinctive dans l'étrange univers d'*Interphase*, tant le réalisme est grand.

On appréciera aussi particulièrement l'animation de l'introduction de ce programme où vous devez poursuivre une sorte d'oiseau dans un long couloir obstrué par des câbles. Dernier point, les bruitages, sont eux aussi, excellents rendant bien l'atmosphère étrange du lieu. Eric Caberia

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST

La version *ST* présente toutes les caractéristiques de l'*Amiga*. Cependant les maniaques de la technique observeront que les animations sont un peu plus rapides sur le *ST*. Cela semble provenir des différences de fréquences d'horloge des deux machines (8 Mhz pour le *ST*, 7,2 Mhz pour l'*Amiga*). Cette différence de fréquence contribue à rendre les jeux animés en 3D surfaces pleines plus rapides sur *ST*, le blitter de l'*Amiga* n'étant en effet d'aucun secours pour les graphismes 3D calculés. E.C.

Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Centrefold Squares

AMIGA

Qui l'eut cru : ce bon vieil Othello dépoussiéré et doté de bonus et malus ! Le déshabillage de charmantes partenaires n'est qu'une incitation pour les pervers, et il vous faudra oublier les règles usuelles et faire fonctionner vos petites cellules grises pour vaincre.

CDS. Programmation: Douglas McFarland.

Lorsque j'ai reçu ce jeu de strip-othello, je me suis dit: « Décidément, tout est bon pour vendre des jeux. A quand les strip-échecs et strip-dames?! » Mais en fait le jeu se révèle passionnant de bout en bout et le déshabillage des créatures ne constitue qu'un aspect accessoire de l'intérêt de ce programme. Vous allez choisir parmi onze jolies filles celle que vous désirez rencontrer. En fonction de



Le plateau d'Othello et ses bonus.


La bataille sera dure pour la mettre à nu.

APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"

Le retour de Jérôme Lange





MYSTERE
ACTION
EXOTISME

Ecrans ATARI ST



Lankhor

ABRAHAM

MAUPITI ISLAND

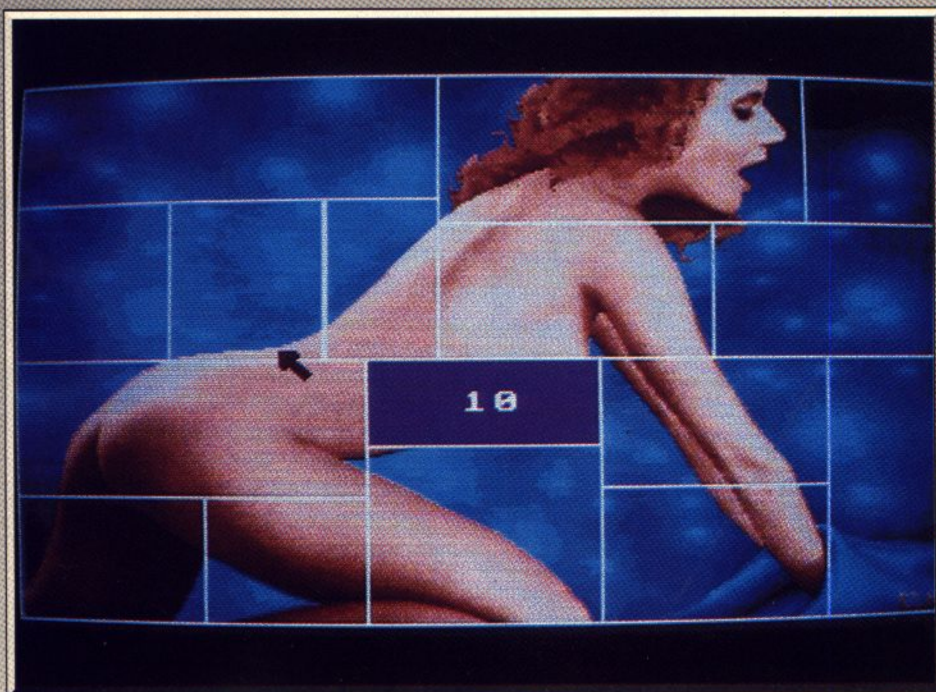


ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle
92140 CLAMART

289 F Prix Conseillé Atari et Amiga



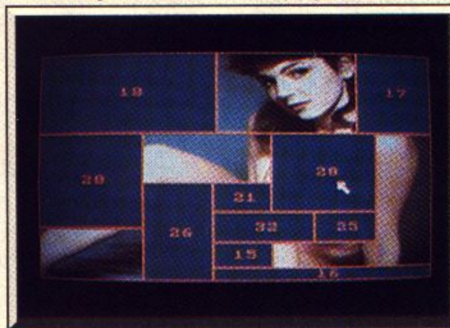


Cette partenaire est la plus facile à vaincre...

leur niveau de jeu, elles entrent dans l'une des trois catégories du programme.
Au sein d'une même catégorie, il existe aussi une progression de niveau à mesure que les adversaires sont placés plus bas dans le tableau. Cliquez sur un nom et vous verrez apparaître dans un petit médaillon la personne en question, ainsi que son niveau exact et ses mensurations en pouces (voilà qui est élégant... NDSR). Libre à vous alors d'accepter la rencontre ou de choisir quelqu'un d'autre. Si vous acceptez, l'écran va se recouvrir de petits rectangles portant chacun un nombre. Certains de ces rectangles vont disparaître, révélant la portion de photo sous-jacente. A chaque étage, un nouveau rectangle va être mis en jeu.
La rencontre se fera sur un plateau d'Othello classique avec quelques modifications. Certaines cases (en nombre aléatoire) comportent en leur centre un petit carré rouge, vert ou jaune. Ces carrés ont une signification capitale : les carrés rouges font perdre 10 points, les carrés verts en gagner 10 et les jaunes permettent de rejouer. En effet, le comptage des points tient compte à la fois du nombre de cases occupées et des bonus et/ou malus. Ces bonus et malus ne sont pas acquis de manière définitive, ce qui compte, donc, ce n'est pas qui a occupé la case pour la première fois mais qui l'occupe actuellement. En revanche, les carrés jaunes ne sont actifs que lors de la première occupation et disparaissent ensuite. Indépendamment de l'occupation, ces carrés disparaissent ou apparaissent inopinément au cours de la partie, au contraire des carrés verts et rouges, fixes.
La limite du jeu est fixée par le nombre inscrit au départ sur le rectangle de l'écran précédent. Ceci demande une petite explication. Si vous jouez pour un rectangle valant 18 par exemple, le jeu va se terminer dès qu'un tour sera achevé et que l'un des joueurs occupera au moins 18 cases. Comme les bonus et malus modifient beaucoup les points, vous pourrez être amené à perdre alors que vous atteignez le premier le but. Vous pouvez utiliser cette caractéristique à votre avantage lorsque votre score dépasse largement celui de votre adversaire.
Signalons à ce propos une petite anomalie sans grosse importance mais agaçante. Pendant la partie, la limite est censée être affichée en permanence. Mais en fait, l'affichage déborde de l'écran et n'est donc pas visible, ce qui vos oblige à le mémoriser. Cette limite variable change considérablement la stratégie à adopter. Dans le jeu d'Othello classique, l'accent est mis sur l'occupation des cases centrales et la mobilité. Ici vous devrez en permanence surveiller le taux d'occupation de votre adversaire et le vôtre pour adapter votre stratégie en conséquence.



Niveau de jeu et mensurations (en pouces).



Vous n'êtes pas au bout de vos peines.

Rien ne sert de prévoir à long terme alors que votre adversaire est sur le point d'atteindre la limite fixée. Un très mauvais coup à l'Othello classique peut se montrer ici payant s'il vous permet d'atteindre la limite avec une avance en points.
De plus, occupez toujours des cases suffisamment espacées pour ne pas vous faire croquer entièrement si votre adversaire tombe sur un carré jaune et rejoue un tour gratuit. En fait, le bon joueur d'Othello va même se trouver défavorisé au début, en particulier lors des matchs à la limite basse. Il faut aussi compter avec les cases à bonus-malus et tenter d'amener votre adversaire à occuper les dernières tandis que vous accaparerez les premières, ce qu'elle ne fera évidemment pas de bonne grâce.
Si vous sentez que le match est sans espoir, il reste encore la solution de la chance. Un tirage au sort vous donnera une « chance » de gagner/perdre la partie ou dix points, d'échanger les marqueurs (dur, dur pour celui qui est sur le point de gagner!), de gagner un ou deux tours supplémentaires ou encore qu'il ne se passe rien, auquel cas vous perdrez votre tour. Bien évidemment votre adversaire recourra au même stratagème en situation difficile. Si vous remportez le match le rectangle concerné sera enlevé et vous jouerez pour le suivant jusqu'à complet déshabillage de votre adversaire. Dans le cas contraire, il reste et vous devez regagner un rectangle précédemment acquis.
Le programme dispose d'une bonne gamme de niveaux. S'il est relativement facile de gagner contre la plus faible (une fois que l'on a bien assimilé les principes du jeu, faussement simples), il est loin d'en être de même pour la plus douée et vous devez batailler de longues heures avant de la mettre à nu. En dehors de la petite anomalie d'affichage déjà signalée, la réalisation est d'un bon niveau.
Une agréable petite musique présente le jeu et les digitalisations sont criantes de vérité. En revanche, étant donné la longueur des parties, une sauvegarde sur disquette du jeu en cours aurait été un « plus » agréable. Un excellent programme qui renouvelle vraiment le classique Othello.

Jacques Harbonn

Type	*pseudo-othello-strip*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Avis

Centrefold Squares est le logiciel idéal pour les intellos voyeurs. Cette nouvelle race d'universitaires se caractérise par une inhibition prononcée pour les choses du sexe. La solution consiste pour eux à « mater » les jeunes filles tout en se justifiant d'avoir là une intense activité intellectuelle. Eric Caberia

Avis

Je suis assez partagé sur ce programme. Le concept de jeu est original, mais la réalisation laisse à désirer. *Centerfold Squares* est un bon jeu de réflexion, mais je ne pense qu'il mérite un hit.

Alain Huyghues-Lacour





Wonderboy est de retour dans un jeu d'arcade/aventure.

Super Wonderboy in Monster Land

ATARI ST

De l'ampleur dans les mouvements, d'excellents réflexes, de la précision dans les coups, de la ruse et une bonne dose d'astuce, voilà une partie des qualités requises pour parvenir au but.

Activision

Ce programme de Sega a remporté un succès dans les salles d'arcade. Il s'agit d'un grand jeu de plates-formes, dont l'originalité repose sur la présence de nombreux éléments d'arcade/aventure, ce qui est assez rare dans le genre. Il est évident que *Wonderboy in Monster Land* est la réponse de Sega aux grands jeux Nintendo, comme *Super Mario Bros* ou la *Légende de Zelda*.

Cette fois, Wonderboy revient au pays merveilleux pour combattre le dragon qui s'en est emparé, à la tête d'une armée de monstres. Tout au long des douze niveaux de ce programme, vous devez franchir différents obstacles, tout en évitant de nombreux agresseurs. Il suffit d'un coup d'épée bien placé pour vous débarrasser de la plupart d'entre eux, mais ils sont rapides, ce qui vous oblige à respecter un sens du timing très rigoureux. En revanche, certaines salles renferment des adversaires autrement plus dangereux, dont vous ne viendrez pas à bout aussi facilement. Au cours de votre progression vous découvrirez des pièces d'or, soit en éliminant certains ennemis, soit en sautant au hasard. Une fois que vous disposez d'une somme suffisante, vous pouvez vous arrêter dans une boutique afin d'y faire votre shopping. Il existe quatre types de boutiques qui vendent des boucliers, des armures, des armes magiques très puissantes, ou des bottes qui vous permettent de sauter plus haut. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, les marchands se font de plus en plus discrets, dans la crainte du dragon, et l'entrée de leur boutique est bien cachée. D'autres portes mènent à l'hôpital, dans lequel vous pouvez soigner vos blessures pour remonter votre niveau d'énergie. Mais il peut également s'avérer très utile de s'arrêter dans une taverne. Si vous consommez suffisamment, l'aubergiste vous fournira généreusement de précieuses informations. N'hésitez pas non plus à interroger la diseuse de bonne aventure, lorsque vous la rencontrez. Elle vous dévoilera une partie de votre avenir et il est fort utile de savoir ce qui vous attend.

Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade et les graphismes sont très agréables. L'animation est réussie et la bande sonore soutient bien l'action. *Super Wonderboy in Monster Land* est un programme très ludique, qui fera le bonheur de tous les amateurs de jeux de plates-formes. Il faut disposer de bons réflexes pour survivre et les petites astuces que l'on découvre au fil des parties relancent bien l'intérêt du jeu. Et puis, si vous désirez réaliser de bons scores, il faut absolument rechercher les très nombreux bonus qui sont dissimulés dans chaque secteur. Plus riche que le premier programme, ce second épisode de la série vous fera passer de très bons moments et vous n'aurez de cesse de venir à bout de vos nombreux adversaires.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Ce programme fait partie de cette catégorie de jeu qu'affectionne particulièrement Alain. Cet intérêt est largement justifié par la richesse en astuces que recèle ce logiciel, directement issu du monde micro japonais. On peut cependant regretter l'utilisation de graphismes naïfs et un peu de standardisés des consoles nippones. A noter également qu'il semble y avoir des problèmes de compatibilité avec la série *STE*.

Eric Caberia


Wonderboy sous les palmiers.


Les ennemis sont très proches.


Plates-formes suspendues au-dessus de la lave.

© IMAGE BANK. Anne MARTENS.

SIM CITY

TILT D'OR CANAL+

AEROPORT

CENTRE DE LOISIRS

OPÉRA

CENTRE COMMERCIAL

RESIDENCES EN ETAGE

CENTRE ADMINISTRATIF

ROCADE INTERNE

HÔPITAL

STADE

RIO DE JANEIRO 2019.

Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir !"
Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.

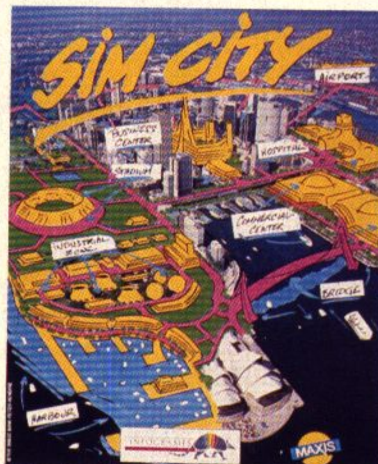


Ou alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel.
Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers.
Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



SIM CITY

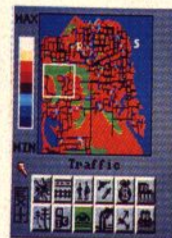
Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année !







est et rien ne manque à l'appel.
Sim City est presque vivant ! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville.
Et dans un mode spécial, vous pourrez à loisir, dédencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre marin bien connu !





Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis : Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes.
Créez la cité de vos rêves ! Sim City vous donne les clés de votre ville, le reste vous appartient...
"Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD.
16 pages dans LOGIN le 1er magazine japonnais de jeux micro !
Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.



INFOGRAMES





Ghostbusters II

AMIGA

Fantôme, spectres, ectoplasmes, esprits, revenants et apparitions de tout acabit hantent ce logiciel qui paraît — ô surprise ! — au moment précis de la sortie du film du même nom. Bonne chasse !

Activision. Programmation : Colin Reed, Stefan Ufnowski, Andrew Oliver, Philip Oliver et Paul Baker ; graphisme : Steve Green ; musique : Uncle Art.



Les Ghostbusters s'introduisent dans le musée.

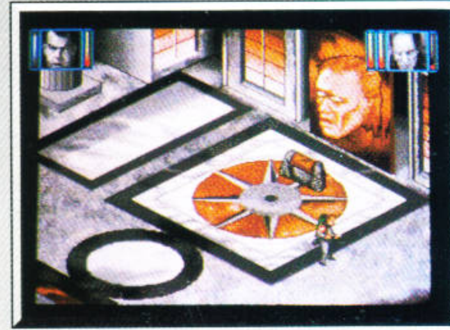


Le chasseur a terminé le premier niveau.



Les ectoplasmes vous mènent la vie dure.

Au même titre qu'*Indiana Jones* ou *Batman*, la sortie du film *Ghostbusters II* se devait d'être suivie par la publication d'un jeu. Nous devons ce programme à Activision, qui signe ainsi son troisième soft consacré aux Ghostbusters. En effet, après la sortie du premier film, la firme anglaise avait réalisé un jeu qui remporta un important succès sur 8 bits. L'année dernière, cet éditeur publia *The Real Ghostbusters*, une conversion d'un jeu d'arcade qui s'inspirait d'un dessin animé très populaire aux États-Unis. L'action du nouvel épisode commence alors que vous descendez dans les égouts, suspendu à une corde. Vous devez vous balancer de droite à gauche afin de récupérer les divers éléments d'une arme antifantôme. Mais cette descente est particulièrement périlleuse, car toutes sortes d'ectoplasmes vous attaquent sans relâche. Le plus dangereux de tous est une énorme main qui s'applique consciencieusement à scier la corde à laquelle vous êtes suspendu. Pour faire face à ces attaques, il faut absolument maîtriser le balancement de la corde, car certains éléments sont très difficilement accessibles. Ensuite, vous devez guider la statue de la liberté, à travers Broadway, jusqu'à l'entrée du Museum of Art. Cette scène est assez délirante, mais l'action n'est pas particulièrement originale. Il s'agit d'un shoot-them-up dans lequel vous devez détruire des hordes de fantômes. Toutefois, la boule de feu qui vous permet de tirer se contrôle de manière assez inhabituelle, ce qui pimente l'action.



Le fantôme va se matérialiser...



... en captant l'énergie du bébé.



La statue de la Liberté descend Broadway vers le Museum of Art.

Une fois arrivé au musée, vous devez faire descendre les quatre Ghostbusters le long d'une corde. Cela n'est pas très difficile, mais si vous n'êtes pas vigilant vos hommes risquent de s'écraser au sol. Une fois en bas, vous passez d'un homme à l'autre à volonté et c'est le début d'une folle course-poursuite. Vous devez récupérer le bébé dont l'énergie est utilisée par le fantôme qui est en train de revenir à la vie. Et lorsque celui-ci se matérialise, vous devez trouver le moyen de le détruire avant qu'il ne s'empare de toute la ville.

Ghostbusters II est un programme assez prenant, qui ne manque pas d'originalité. Les différentes scènes sont suffisamment variées pour maintenir l'intérêt de jeu. La réalisation est satisfaisante, avec de bons graphismes et des images du film qui apparaissent entre les séquences. De plus, on a beaucoup de plaisir à retrouver l'excellente musique de *Ghostbusters*. Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

AVEZ-VOUS L'ÉTOFFE D'UN FULL METAL PILOTE ?

FULL METAL PLANETE. 8 h 54. Il va falloir prouver que vous êtes le meilleur pilote de la Cobra Steel Compagny...
Votre mission : poser votre astronef, ramasser un maxi-



Lors d'une campagne précédente, cette vedette échouée, sur un récif, a été abandonnée. "Le minerai avant tout !"

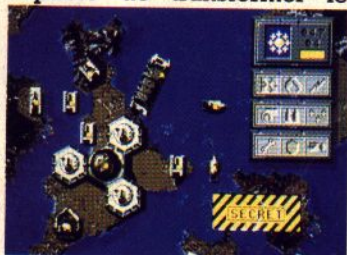
mum de minerai, désintégrer ou capturer le précieux matériel des compagnies adverses et, si possible, vous emparer



C'est l'ultime marée. Privé d'une de ses tourelle-moteurs, cet astronef du Tatou Consortium réussit pourtant à décoller.

Pour en savoir plus : Minitel 36.15 CLUBTATOU.

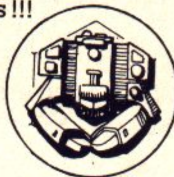
de leurs propres navettes aux soutes pleines à craquer.
Sous vos ordres, toute une armada de ferraille : barges, vedettes, chars d'assaut (dont le fameux T99 dit "Gros-tas"), crabes transporteurs et la fameuse "Pondeuse-météo". Cette extraordinaire machine, fleuron technologique de la Ludodérium Motors Cie, est capable de transformer le



Isolé par la marée haute, ses défenseurs immobilisés, l'astronef "Délirium Galaxy" sera peut-être votre prochaine victime.

minerai en matériel. Mais surtout, elle prévoit les changements de marée. Car sur Full Metal Planete le terrain est mouvant au gré des marées ! Qui vous dit qu'au prochain tour vos vedettes ne vont pas être embourbées ou vos chars noyés !!!





Figurine incluse gratuitement !

Vous devrez impérativement décoller avant la Grande Marée qui s'annonce. Contact sol dans 50 secondes. Bienvenue sur Full Metal Planete !
Action, combats, stratégie et diplomatie dans un fantastique univers de science-fiction ou s'affrontent jusqu'à 4 joueurs (humains et robots) dans une course effrénée contre la montre.
Non seulement, l'ordinateur



La situation globale apparaît sur l'écran du radar. Attention à l'offensive de "Black Star" ! Et si vous proposez une alliance ?



Véritable mulet de FULL METAL PLANETE, la barge transporte tous les véhicules et même 4 blocs de minerai en un seul voyage !

joue le rôle d'arbitre mais il vous offre des adversaires toujours disponibles : 6 joueurs-robots ayant chacun leur personnalité et une farouche volonté de vous battre !
Ce jeu comporte en plus un utilitaire graphique (pour personnaliser votre Compagnie !) et des problèmes stratégiques à résoudre pour vous entraîner.
Une superbe adaptation du jeu de plateau dans la lignée des jeux créés par l'équipe de Cobra Soft : Bertrand Brocard et Roland Morla.



Embourbé ! Ce crabe imprudent, piégé par la Haute-Mer avec son chargement, se fait tout petit en attendant le retour d'une marée favorable.

Disponible pour ATARI ST - AMIGA - COMPATIBLES PC.

INFOGRAMES





Une lutte impitoyable dans le Chicago de la prohibition.

Les Incorruptibles

ATARI ST

Mitraillages et whisky à gogo, gangsters à terre qu'il faut abattre à partir des toits, les hommes de main d'Al Capone vous mènent la vie dure : la gâchette vous brûle le doigt !

Production Ocean

Les films à succès sont une excellente source d'inspiration pour Ocean, car c'est la troisième adaptation réussie cette année. Après *Robocop* et *Batman*, voici une adaptation des *Incorruptibles*, qui arrive plus d'un an après la sortie du film. Comme les programmes précédents, ce jeu est très fidèle à l'esprit du film, dont il reprend les grandes scènes. Eliot Ness et ses incorruptibles sont engagés dans une lutte à mort contre les hommes d'Al Capone. Le premier niveau est un jeu de plates-formes en scrolling multidirectionnel, dans lequel vous devez découvrir des preuves contre le parrain de Chicago. Armé d'une mitraillette, vous affrontez les hommes de Capone dans un entrepôt, que vous devez explorer en sautant sur des caisses. Il faut ramasser les pièces à conviction, tout en évitant les tirs des gangsters. Les deux niveaux suivants sont des shoot-them-up en 3D, dans lesquels vous déplacez un curseur avec le joystick. Dans une série de ruelles, vous devez abattre des gangsters qui vous guettent depuis les fenêtres des immeubles, en prenant garde aux voitures qui vous lancent des cartouches de dynamite. Vous tirez deux coups de fusil, puis vous vous abritez derrière un mur afin de le réarmer. Cette scène est représentée avec un grand réalisme. Le niveau suivant reprend la plus célèbre scène du film, celle qui se déroule dans la gare. Vous descendez les immenses escaliers en abattant les gangsters qui tentent de vous barrer le chemin et vous devez protéger le bébé qui se trouve dans son landau, au beau milieu de la fusillade. Cette fois, la scène est vue de dessus, mais le décor est fort bien dessiné. Ensuite, vous avez dix secondes pour abattre le dernier gangster . Le sixième niveau reprend la dernière scène du film qui vous entraîne dans une course folle sur les toits.

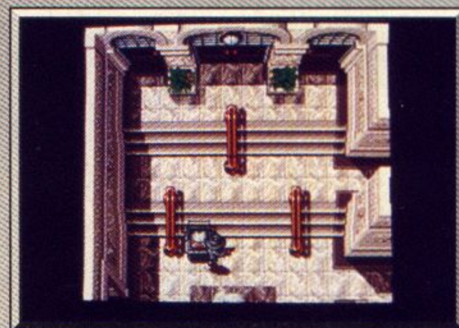
Ocean vous offre une fois de plus une réalisation de qualité. Les graphismes comme l'animation sont réussis et la jouabilité est excellente. Ce nouveau programme n'est pas aussi riche que *Batman*, car l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge. Toutefois, les différentes scènes sont suffisamment variées pour relancer l'intérêt de jeu. Comme la plupart des programmes d'Ocean, le niveau de difficulté est assez élevé, mais il est toujours possible de progresser pas à pas si l'on s'accroche. Un shoot-them-up très prenant. Alain Huyghues-Lacour



Dans l'entrepôt des gangsters.

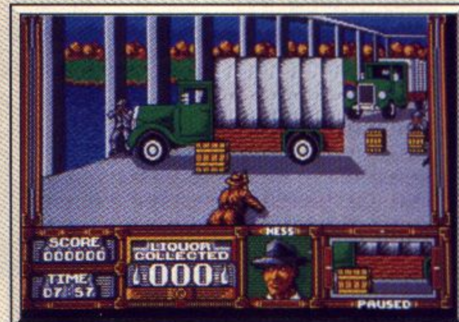


Eliot Ness monte sur les caisses.


Eliot Ness dans le rôle de baby-sitter.



Les trafiquants d'alcool passent la frontière.



Eliot Ness les arrête sur le pont.

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Carte stratégique

Fort

Bataille rangée

Train

«LES TUNIQUES BLEUES»



CHAAARGEZ !!! Plongez dans l'univers de la BD de CAUVIN et LAMBIL, LES TUNIQUES BLEUES. A 1 ou 2 joueurs, que vous soyez Yankee ou Confédéré, recréez l'ambiance de la guerre de Sécession. LES TUNIQUES BLEUES mêlent la stratégie et l'arcade dans un cocktail détonnant, prenant, et surtout original. Encerclez les armées ennemies sur la carte stratégique de l'Est des USA. Écrasez-les dans le super jeu de la bataille rangée. Lancez des raids solitaires pour arrêter des trains remplis d'or. Et prenez des forts d'assaut pour libérer les villes occupées par l'ennemi.



LES TUNIQUES BLEUES vous proposent en plus, 4 années différentes possibles comme départ du jeu, 3 niveaux de difficulté et un mode spécial désastre. Celui-ci comprend des orages qui bloquent tout déplacement, des renforts venant d'Europe et surtout des Indiens et des Mexicains ne demandant qu'une seule chose, vous attaquer !
Et si l'on vous dit qu'en plus on peut jouer au choix entre le mode stratégique sans combat et le mode arcade et que la version 2 joueurs est fantastique, vous répondrez alors : "A vos sabres !"

Disponible sur AMIGA, ATARI ST 2 DISQUETTES, PC compatibles 2 DISQUETTES.

INFOGRAMES







Un jeu d'arcade dans la lignée d'Operation Wolf.

Cabal

AMIGA

Procédez à quelques assouplissements des phalanges avant de mettre la disquette : vous en aurez besoin ! D'innombrables ennemis vont chercher à vous abattre et seule une extrême mobilité vous sauvera des balles et des grenades. Essayez de trouver un partenaire : deux Rambo valent mieux qu'un !

Production Ocean


Evitez les grenades !

Ce shoot-them-up a remporté un bon succès dans les salles d'arcade cette année. Un an après la sortie du non moins célèbre *Operation Wolf*, Ocean persiste et signe. Ces deux programmes présentent de nombreuses ressemblances. Le principe du jeu est le même : armé d'un fusil mitrailleur et de grenades, vous pénétrez dans les camps ennemis, pour y affronter des armées entières.
Les fous de la gâchette seront ravis, car *Cabal* est un jeu très violent qui ne vous laisse pas un instant de répit. Vos ennemis sont aussi rapides que nombreux et ils ne se privent pas de vous tirer dessus ou de vous lancer quelques grenades. Contrairement à *Operation Wolf*, votre homme est représenté sur l'écran et vous devez le déplacer sans cesse afin d'éviter les projectiles qui sifflent autour de vous. Mais il est impossible de tirer en avançant. Lors des premières parties, on a souvent tendance à se laisser emporter par le feu de l'action, ce qui est fatal. Avec vos grenades vous pouvez détruire les blindés ennemis, ainsi que divers baraquements. Cela est important, car ces constructions réduisent votre champ de tir et il est utile de dégager le terrain autour de vous, de forcer l'ennemi à progresser à découvert. De temps à autre, des avions ennemis passent en rase-mottes au-dessus du champ de bataille, en tirant de toutes leurs mitrailleuses. Ce n'est vraiment pas un jeu de tout repos et vous ne serez pas trop de deux pour faire face à tous ces dangers. On peut s'en sortir tout seul, mais ce jeu est beaucoup plus passionnant lorsqu'on est deux et l'équilibre des chances est meilleur.
Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade, dont on retrouve tous les éléments. Le graphisme est excellent et l'animation irréprochable. De plus, le tir est beaucoup plus précis que celui d'*Operation Wolf*, ce qui est fondamental dans ce type de programme.
On se prend tout de suite au jeu et, bien que l'action soit particulièrement répétitive, on ne décroche pas un seul instant. La version testée n'étant pas tout à fait terminée, nous n'avons pas pu juger des bruitages mais ils devraient être entièrement digitalisés. *Cabal* est un shoot-them-up qui décoiffe. Très efficace !

Alain Huyghues-Lacour


Détruisez les blindés à la grenade.


Vous arrivez à bon port...


L'aviation défend son aéroport.


Tous les chemins mènent à l'attaque !

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	—
Prix	*C*

TINTIN SUR LA LUNE

Allo, allo ... Ici la Terre...
J'appelle Fusée lunaire...
Allo, allo ...

Allo, allo, ici la Terre...
J'appelle Fusée lunaire...
J'appelle Fusée lunaire...

Tonnerre ! Pourvu qu'il ne leur soit rien arrivé !...











"Allo, station de Contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les extincteurs pour éteindre les incendies ? Alors que vous flottez et rebondissez en apesanteur, parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire LE PREMIER PAS SUR LA LUNE ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec TINTIN SUR LA LUNE, le premier jeu sur micro d'après les albums de Herge...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !



Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST, IBM PC.**

INFOGRAMES 

84, rue du 1er-Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél. 78.03.18.46

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Cloud Master

Console Sega, cartouche Sega

Cloud Master est un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui ressemble fort à un dessin animé japonais. Vous remplacez le vaisseau de *R-Type* par un petit bonhomme, perché sur un nuage, les aliens par des animaux rigolos et le tour est joué.



Hormis la présentation, *Cloud Master* est un shoot-them-up classique, avec des armes supplémentaires et des monstres en fin de niveau. Son aspect dessin animé et son niveau de difficulté peu élevé, le destinent plus particulièrement à un public assez jeune. Je sais que j'ai passé l'âge (Meuh non ! NDRC), mais il me plaît bien ce jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Rock Star Ate my Hamster

C 64, disquette Codemaster

Avec ce logiciel, le management des artistes dans le monde impitoyable du show-business n'aura plus de secret pour vous (même les séances d'enregistrement seront sous votre contrôle). Vous devrez gérer au mieux votre budget en terme de politique promotionnelle et de galas. Le logiciel est bourré d'humour et de clins d'œil à de vrais stars. Les graphismes du programme sont riches et variés. La compréhension des commentaires affichés à l'écran est indispensable pour une maîtrise du jeu. Malheureusement ils sont en anglais.



Eric Cabéria

Type	**management**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Emperor of the Mines

Atari ST, disquette Impressions

Vous devez exploiter au maximum les ressources minières de toutes les planètes de la galaxie. A vous de gérer votre flottille de vaisseaux et de repousser toute attaque. Cette simulation économique, mâtinée de



wargame, part d'un concept original. L'idée est intéressante, mais on a bien du mal a se laisser prendre au jeu. L'action n'est guère excitante, sans doute en raison de la médiocrité de la réalisation de ce programme. Un jeu lassant à la longue.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation économique**
Intérêt	**8**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Astaroth

Atari ST, disquette Hewson

Pour vaincre Astaroth, l'ange de la mort, vous devrez vous enfoncer dans un gigantesque labyrinthe semé d'embûches, avec monstres variés et pièges redoutables. Il est indispensable de récupérer les neuf pouvoirs mentaux (dont vous pourrez d'ailleurs vous servir en chemin) pour avoir quelque chance d'affronter victorieusement Astaroth dans le combat final.
Cette version est quasiment identique à celle de l'*Amiga* déjà testée. Les graphismes sont absolument superbes avec des monstres très bien dessinés et des décors très riches qui vous plongent bien dans l'ambiance. L'animation de ce programme est d'un excellent niveau aussi et la bande sonore combine bruitages corrects et musique d'ambiance entraînante (notice en français).

Jacques Harbonn



Type	**action-aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

The Hit Squad

Spectrum, cassette Code Masters

Pour contrer le méchant Bocker, vous devrez parcourir les douze parties de la ville. Avant de commencer, choisissez l'un



des quatre héros sur une photo digitalisée, en analysant bien ses capacités propres. Pour passer d'une zone à l'autre, il vous faudra récupérer un jeton et trouver le téléporteur. Tirez, sautez ou fuyez pour éviter les nombreux monstres. Vous trouverez heureusement des bonus : armes supplémentaires, énergie, vies, boucliers, congélateurs, etc.
Ce beat-them-up piqué d'aventure est bien réalisé. La difficulté augmente très progressivement en cours de niveaux. Les graphismes sont très réussis. L'icône représentant

Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro

votre personnage change suivant le héros choisi, les décors, très variés, sont bien rendus et les monstres finement dessinés. L'animation est rapide et fluide, en revanche, les bruitages se limitent à quelques bips. Un bon programme pour joueurs de tous niveaux (notice en français).
Jacques Harbonn

Type	*action-aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★
Prix	*A*

Brainache

Spectrum, cassette Code Masters

Vous devez vous enfoncer dans les profondeurs de la mine et récupérer au passage tous les éléments de votre équipement de mineur, puis retrouver le diamant et remonter sur votre vaisseau avant que vos réserves d'oxygène ne s'épuisent. Monstres, plantes et objets divers vont gêner votre progression mais certains objets trouvés seront d'une grande utilité.



Ce jeu de plates-formes est assez difficile. Il ne se contrôle qu'au clavier et certains passages demandent l'appui de deux directions tout en faisant feu pour se débarrasser des créatures. Les décors sont superbes et hauts en couleur et le changement d'écran se fait de manière continue. L'animation est correcte mais les bruitages restreints.
Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*A*

Phantomas

Spectrum, cassette Code Masters

Vous incarnez Phantomas, le voleur. Vous avez décidé de rendre une petite visite au fabuleux trésor de Goldter. Mais avant, il vous faudra surmonter bien des difficultés : accéder à différents moyens de locomotion en évitant les monstres, puis vous frayer un chemin dans le palais bourré de pièges et d'ennemis et, pour finir, vous enfoncer dans les redoutables catacombes où il vous faudra résoudre deux difficiles énigmes.
La réalisation de ce jeu de plates-formes teinté d'aventure est correcte sans être exceptionnelle. Certains graphismes sont très travaillés mais les décors apparaissent dans l'ensemble un peu trop vides et les monstres quelconques. L'animation est moyenne et les bruitages succincts. Mais le jeu reste intéressant par sa difficulté, la recherche des passages et par sa variété (petit jeu d'action d'un type différent entre chaque étape).
Jacques Harbonn



Type	*action-aventure*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*A*

Pro Powerboat Simulator

Spectrum, cassette Code Masters

Dans cette course de hors-bords, vous devrez éviter les récifs, sauter par-dessus les obstacles en utilisant les tremplins et récupérer mines et carburant. Vous gagnerez des points supplémentaires en éliminant les autres bateaux (poussez-les sur les rochers ou larguez une mine devant eux) et en finissant le tableau de bonus qui s'intercale entre chaque parcours. Enfin, méfiez-vous de l'hélicoptère !
Le graphisme des bateaux est bien rendu mais les décors sont un peu réduits. L'animation des hors-bords est d'un bon niveau et le scrolling vertical rapide et fluide. Une bonne musique sur plusieurs voix présente le jeu sur *Spectrum 128* mais les bruitages en cours d'action manquent de muscle. Le jeu reste intéressant par sa progression bien menée et par la variété de l'action (notice en français).
Jacques Harbonn

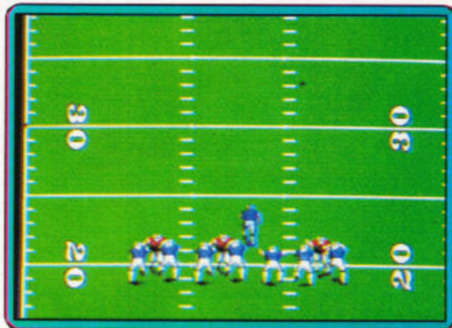


Type	*course de bateaux*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*A*

TV Sports Football

Atari ST, disquettes Cinemaware

L'un des sports les plus populaires aux États-Unis fait son entrée sur votre micro. Vous pouvez choisir entre des matchs d'exhibition ou de championnat. L'essentiel des caractéristiques du jeu est présent dans ce soft : ruée, paquage, *touch down*. Le logiciel dispose d'une dimension tactique qui mérite d'être soulignée. Il est en effet possible de reconsidérer à tout moment votre stratégie d'équipe grâce à un système de menus. Ce qui d'ailleurs a tendance à rompre le dynamisme du programme. Les graphismes du soft ont été particulièrement soignés. Les couleurs et détails sont d'un grand esthétisme. Les animations sont elles aussi de bonne qualité, et les bruitages corrects.
Eric Caberia



Type	*sport*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Predator

Amiga, disquette Activision

Les possesseurs d'*Amiga* vont désormais pouvoir se prendre pour le musculeux Schwarzenegger avec la sortie de *Predator* sur leur machine. Vous allez vous enfoncer dans la jungle hostile pour libérer les politiciens, en évitant les animaux sauvages, les guerilleros et surtout la redoutable bête mystérieuse. Tirez avec modération car les munitions sont comptées.
Cette version est quasiment identique à la version *ST* testée dans le numéro 54 de *Tilt*, ▸



en dehors de quelques digitalisations supplémentaires complétant les bruitages et d'une maniabilité légèrement supérieure. Graphisme et animation sont bien rendus mais il n'y a toujours pas de musique d'accompagnement (notice en français).
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Soleil noir

Atari ST, disquette Opera Soft

Ce jeu se compose de deux phases pouvant se jouer indépendamment. Vous incarnez Bully ou Monique et devez libérer l'autre et le conduire hors de la zone dangereuse (jungle ou océan) pour lever la malédiction (proche de celle du film de *Lady Hawk*). De multiples créatures et de nombreux dangers vous attendent alors que vous ne disposez que d'un laser et d'un propulseur qui chauffent à l'usage.
Le graphisme des créatures et des décors



est bien rendu mais ces derniers sont trop uniformes dans une même phase. L'animation est fluide mais trop lente, ce qui gêne beaucoup à contrôler le héros devant échapper à de multiples dangers. Quelques bruitages corrects rythment le jeu mais la musique est réservée à la présentation. Un petit jeu difficile mais agréable (notice en français).
Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Terry's Big Adventure

Atari ST, disquette Shades

Pour rentrer chez lui, Terry devra effectuer un long parcours en évitant les trous d'eau, les plantes mortelles et les différents monstres. Vous pouvez éliminer les créatures en leur donnant un coup de yoyo ou en leur lançant une pierre. En chemin, ramassez aussi les champignons, et les lettres pour gagner bouclier, vie supplémentaire, etc. Vous



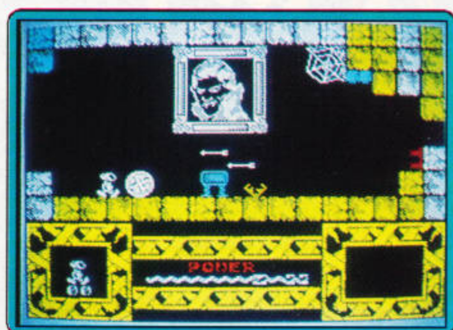
devez apprendre à contrôler l'inertie de vos mouvements.
Ce jeu est destiné en priorité aux jeunes enfants. Les graphismes sont simples mais clairs. En revanche la taille des sprites est vraiment réduite à l'extrême. L'animation est correcte et une petite musique accompagne le jeu mais aucun bruitage supplémentaire ne vient ponctuer l'action. L'effet d'inertie, assez bien rendu, apporte une difficulté nouvelle. Un agréable petit jeu à la progression étudiée.
Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Vampire

Spectrum, cassette Code Masters

Vous incarnez Broke le vaillant qui va parcourir les quatre-vingt-quinze salles du château de Dracula pour détruire le vampire. De multiples dangers vous guettent à chaque écran : monstres, fosses, pièges divers. Il vous faudra trouver cinq clés, ouvrir six rideaux magiques en trouvant la bonne combinaison, récupérer marteau, pieu et croix et affronter Dracula dans un redoutable combat final.
Ce jeu de plates-formes demande précision et coordination. Les graphismes des créatures et des décors sont bien finis mais la mise en couleur est un peu terne. L'animation est fluide mais le changement de salle s'effectue d'un bloc. Une agréable petite musique présente le jeu mais les bruitages d'action, peu variés, ne suivent pas. Un bon jeu cependant.
Jacques Harbonn

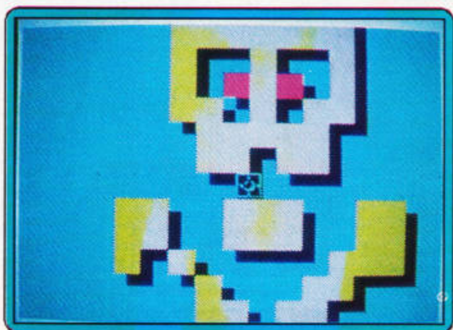


Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	*A*

Titan

Spectrum, cassette Titus

Ce casse-briques original vous a déjà été présenté sur de nombreuses machines. Il n'existe ici que 16 niveaux mais contrairement à la version cassette *CPC*, il est pos-



sible de recommencer à partir de n'importe quel niveau terminé.
On est toujours étonné par le scrolling multidirectionnel, de grande qualité, et par l'animation très rapide de la balle. En revanche les graphismes ternes et les bruitages quasi-inexistants déçoivent. Le concept est intéressant mais j'avoue ne pas accrocher, alors que certains en sont fous (notice en français).
Jacques Harbonn

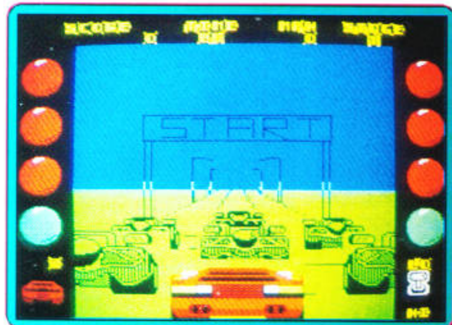
Type	*casse-briques*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★
Prix	*B*

Twin Turbo V8

Spectrum, cassette Code Masters

Cette course de voitures vous oppose à cinq concurrents sur des parcours variés : route classique ou enneigée, compétition de nuit, etc. Le but n'est pas de battre les autres voitures mais de finir le parcours à temps. Aussi soyez prudent et utilisez le frein moteur pour négocier vos virages. ▶

Le graphisme de la voiture est fin et l'impression de relief bien rendue, en particulier quand on passe dans les tunnels ou sous les ponts. Les créateurs ont réussi une animation rapide et sans saccade. La bande sonore est riche avec une présentation vocale digitalisée, accompagnée d'une petite musique, et un bon rendu des régimes du moteur. Seuls les bruits de collision sont bien peu réalistes (notice en français). Jacques Harbonn



Type	*course de voitures*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*A*

Asterix et le coup du menhir

Atari ST, disquette Cocktel Vision / Nathan

Cette aventure / BD mise à fond sur la qua-



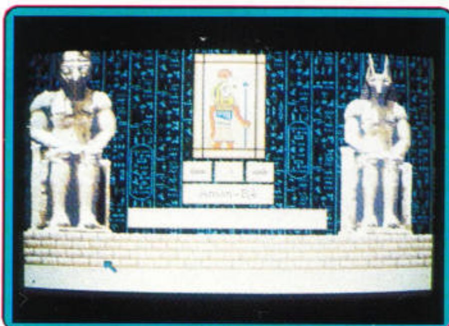
lité de ses graphismes. Les décors et personnages sont très proches de ceux d'Uderzo. Asterix doit découvrir les ingrédients de la potion magique. Pour ce faire, il affronte les Romains, assomme les sangliers, joue aux dés avec le devin...
Très sympathique dans sa présentation et dans son jeu, l'aventure risque pourtant de lasser les fanas d'action. En effet, face aux nombreux et très beaux écrans de jeu et à l'animation précise des personnages, l'aventure est un peu trop monotone. La chasse au sanglier est un beat-them-up dénudé, le jeu de dés une épreuve où seule la chance est déterminante. Les épreuves sont en définitive trop simplistes. Le « cas » Asterix est très semblables à celui du *Livre de la jungle* ou de *Tintin* autant de softs jolis mais peu ludique à long terme. Dommage.
Olivier Hautefeuille

Type	*action / stratégie*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Nil dieu vivant

Amiga, disquette Chip

Nous avons présenté dans le n° 70 la version *ST* de ce jeu combinant action, commerce et stratégie. Rappelons-en le thème : héritier légitime de Pharaon, vous êtes pourtant devenu un simple fellah, à la suite d'une malédiction de Seth. Vous devrez gravir un à un tous les échelons sociaux pour reprendre la place qui est la vôtre, en dépit des peuplades barbares qui convoitent le pays, des pirates, des catastrophes naturelles et même des dieux !
Cette version est meilleure que celle du *ST*,



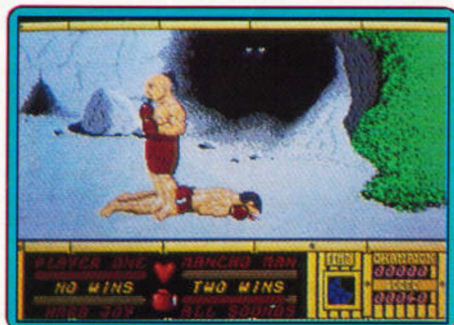
déjà excellente. Une superbe image présente le jeu, accompagnée d'une digitalisation musicale longue et variée. Lors des phases d'action, l'animation plus rapide et parfaitement fluide et les bruitages mieux rendus renforcent le plaisir du jeu. De plus, quelques images supplémentaires au dessin fin et soigné apparaissent çà et là. Une excellente adaptation qui ne se contente pas de transcoder simplement la version *ST* (notice en français). Jacques Harbonn

Type	*action/commerce/rôle*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Bankok Knights

Amiga, disquette System 3

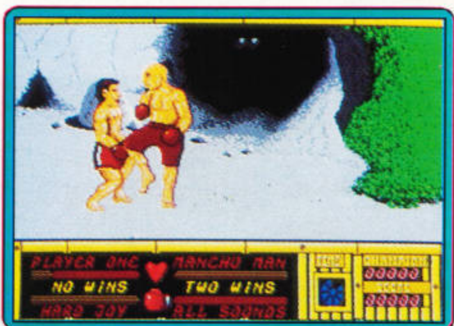
Disponible depuis longtemps sur *C 64* (Cf. dossier *Tilt* n° 52), *Bankok Knights* apporte sur *Amiga* un jeu rapide, joli, mais bien moins convaincant qu'*International Karaté +* par exemple. Les sprites sont bien sûr très grands à l'écran et très bien dessinés, ce qui favorise la vision du combat. Ils peuvent également se déplacer dans toutes les directions sur le sol, ce qui n'était pas le cas pour *IK +*. Malheureusement, les mouvements sont trop rapides, trop brusques pour rester vraiment réalistes. La portée des coups est difficile à apprécier, surtout quand on déplace le combattant vers l'avant ou vers le fond du terrain. mis à part sa bande son, ce logiciel m'a déçu. il ne s'agit pas d'un mauvais soft, disons seulement qu'il existe de meilleurs titres que *Bankok Knights* dans la catégorie sports de combat sur 16 bits.
Olivier Hautefeuille



Type	*sport de combat*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Version Atari ST

La version *ST* de *Bankok Knight* est très proche du jeu *Amiga*. La bande son reste efficace sur *Atari*. Mais là encore, il ne s'agit pas de mon soft d'arts martiaux préféré. *IK +* ou *Way of Little Dragon* gardent ma préférence. O.H.



Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Deflektor II

Amiga, disquette Gremlin

Ce sof utilise le même principe de jeu que celui de *Deflektor I* (*Tilt* n° 65, page 66). Vous devez dévier un rayon magique à l'aide de plusieurs miroirs afin de détruire des obstacles et d'atteindre une porte de sortie. *Deflektor II* est plus soigné que son prédécesseur. Les sprites, des personnages et non plus des machines, tournent sur ▶



eux-mêmes avec réalisme, les sortilèges et pièges sont plus subtils et la bande son vraiment réussie. Dernier « plus », un mode éditeur qui vous permettra de créer vos propres tableaux. Cette partie mise donc uniquement sur l'adresse et la logique. Réalisation soignée, thème original, un bon produit pour ceux qui aiment cogiter.
Olivier Hautefeuille

Type	*réflexion*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Skidoo

PC, tous écrans, disquette Coktel Vision

Le scénario de *Skidoo* est original. Vous pilotez une motoneige à travers un territoire de forêts, plaines et lacs gelés afin de rejoindre les villes où se déroulent des courses. A chaque victoire, c'est un pécule gagné qui vous permettra de réparer le véhicule et d'acheter de la nourriture. Cette version *PC* de *Skidoo* est malheureusement



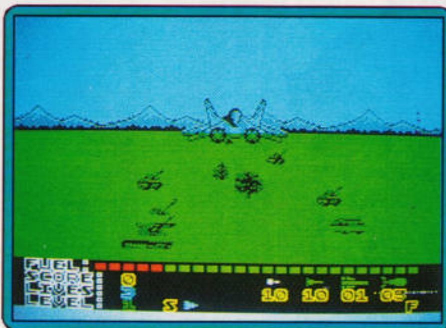
d'une lenteur accablante si l'on ne joue pas sur un *386* minimum. Sur un *AT* ou un XT, l'aventure perd tout son charme. Le jeu sur *386 VGA* est intéressant : beau graphisme, bonne gestion de la nourriture et des pannes, course difficile... mais il n'y a pas de quoi faire un hit ! La conduite du motoneige est, en effet, un peu lassante. Les épreuves de chasse au loup sont bien traitées même s'il me semble dommage de devoir décimer ces animaux pour vendre leur fourrure. *Skidoo* est finalement un soft convenable, sur *386*, étant donné la richesse et l'originalité de son scénario. Sur des machines moins rapides, ce n'est même pas le peine d'essayer. Olivier Hautefeuille

Type	*action et stratégie*
Intérêt	*XT ou AT : 5, 386 et + : 12*
Graphisme	★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★ *(386 minimum)*
Bruitages	*non inclus sur la version testée*
Prix	*C*

Mig 29 Soviet Fighter

Spectrum, cassette Code Masters

Aux commandes de votre Mig 29, vous allez affronter les escadrilles ennemies et éviter les tirs anti-aériens. Vous disposez de quatre types de missiles, certains engins ne pouvant être détruit que par un missile particulier. Il faudra récupérer les munitions parachutées pour ne pas être à court.
Le graphisme en 3D est correct avec des engins bien dessinés mais un décor trop pauvre. L'animation en revanche est excellente : rapide et fluide. Les bruitages peu réalistes n'apportent pas grand-chose.



L'ensemble demeure cependant d'un bon niveau et la difficulté de progression est bien étudiée. Jacques Harbonn

Type	*combat aérien*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	*A*

Action Fighter

Atari ST, disquette Firebird

Cette conversion 16 bits d'un hit arcade est une réussite. Tour à tour aux commandes d'une moto, d'une voiture et d'un vaisseau spatial, vous devez réduire à néant une bande de terroristes. Les ennemis surgissent derrière ou devant vous tandis que vous collectez des armes supplémentaires, des bonus d'énergie, etc. Le scrolling vertical de ce shoot-them-up est vraiment très souple. Le maniement des véhicules est délicat mais toujours précis et le joueur appréciera la bande son pleine de punch, les accélérations diaboliques de l'engin, les tremplins, virages et autres obstacles, en un mot, la vitalité de la partie. *Action Fighter* est un shoot-them-up original et vraiment intéressant. A voir. Olivier Hautefeuille



Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Shufflepuck Cafe

Disquette Broderbund pour Macintosh

Dans un bar très *Star Wars*, un nouveau jeu fait fureur. A l'aide d'un palet, deux joueurs doivent se renvoyer une balle. Difficile de faire plus simple. Mais incroyablement efficace. Le palet pouvant atteindre une grande vitesse, les parties sont passionnantes. Demandez à Dany, notre champion de badminton : *Shufflepuck* l'a rivé à sa souris ! D'autant que Broderbund a doté ce programme infernal d'une réalisation soignée. Adversaires rivalisant de laideur, animations amusantes et digitalisations sonores réussies. A voir absolument ! (Disquette double face pour *Mac +*, *SE* et *II*.)
Olivier Scamps



Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*nc*

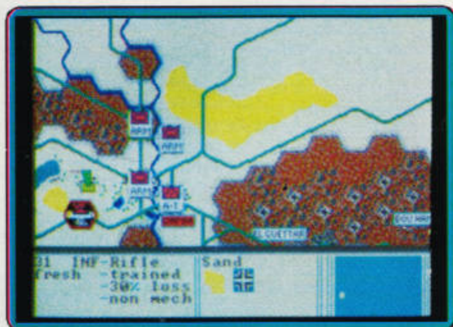
Rommel

PC tous écrans, disquette SSG

Déjà testé sur *C 64* (*Tilt* n° 58H), *Rommel* nous apporte sur *PC* un jeu d'une incroyable souplesse. Ce wargame, bien que très classique, est d'une richesse extraordi- ▶

naire. Le joueur va soit créer un scenario, soit revivre une mission pré-programmée. Le point fort de ce soft réside alors dans sa maniabilité et son aspect moins austère que les wargames sur carte traditionnels. L'enchaînement des ordres, des mouvements de troupes, des études de la topologie du terrain ou des stratégies est géré par un enchaînement de menus et sous-menus que l'on contrôle très facilement. Les graphismes sont précis, suffisamment clairs et colorés. *Rommel* est finalement un wargame réservé aux pros du genre.

Olivier Hautefeuille



Type — *wargame sur carte*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★
Animation — –
Bruitages — –
Prix — *C*

Roller Coaster Rumbler

Atari ST, disquette Tynesoft

Assis dans un wagon de montagnes russes, vous devrez effectuer le parcours en temps



limité, tout en tirant sur les cibles se trouvant sur les rails ou les portiques et les ennemis volants qui surgissent devant vous et endommagent votre véhicule en cas de collision. Ménagez vos munitions et récupérez au passage temps ou recharges supplémentaires.

Ce jeu est plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord. Il faut choisir ses cibles prioritaires et user avec intelligence de la variation de vitesse pour passer plus facilement les étapes difficiles tout en restant dans les temps. La réalisation associe une 3D surfaces pleines bien rendue et des bruitages corrects. En revanche l'animation, rapide au demeurant, souffre de saccades et les décors sont bien pauvres. Un bon jeu cependant (notice en français).

Jacques Harbonn

Type — *action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Amiga, disquette Tynesoft

Un logiciel qui montre que même avec ces



techniques récentes d'affichages et de graphisme, en l'occurence à base de 3D surfaces pleines, on peut se planter. Le graphisme est, en effet, peu convaincant et les animations poussives et peu fluides. Un jeu qui heureusement n'est pas représentatif de la place de plus en plus grande qu'occupe désormais les techniques du 3D surfaces pleines.

Eric Caberia

Intérêt — *7*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *C*

Spy vs Spy II

Atari ST, disquette First Star

Spy vs Spy met en scène les héros d'une B.D. américaine, qui paraît dans le magazine *Mad*. Les deux espions débarquent sur une île déserte pour se lancer à la recherche des éléments d'une fusée. Ils peuvent se combattre, mais surtout utiliser des pièges pour se débarrasser de l'adversaire. Ce jeu remporta un grand succès sur 8 bits, voilà quelques années. Ce fut l'un des tous



premiers jeux d'action pour deux joueurs, mais on a vu mieux depuis. Cette version est pratiquement identique aux précédentes et même le graphisme n'a pas gagné grand-chose au passage sur 16 bits.

Alain Huyghues-Lacour

Type — *action*
Intérêt — *8*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Version Amiga

Cette version est identique à la précédente.

De plus, *Spy vs Spy II* a pris un sérieux coup de vieux. De plus on n'achète pas un *Amiga* pour retrouver le graphisme du *C 64*.

A. H-L

Intérêt — *8*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Superleague Soccer

Atari ST, disquette Impressions



Superleague Soccer vous permet de diriger un grand club de football. Tous les pouvoirs sont entre vos mains : sélection des joueurs, élaboration des tactiques, etc. A vous de faire en sorte que votre équipe fasse une bonne saison. Ce thème semble beaucoup inspirer les éditeurs ces temps-ci. Ce programme n'apporte rien de nouveau au genre et ce ne sont pas les matchs grotesques auquels vous participez qui vous empêcheront de vous endormir en cours de partie. Décidément, ce genre est bâtard. Si vous aimez la stratégie, ce pro-

gramme n'est pas le meilleur choix ; faites plutôt une bonne partie de *Kick Off*.

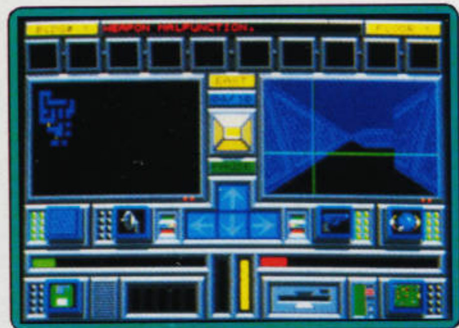
Alain Huyghues-Lacour

Type	**stratégie**
Intérêt	**7**
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

Day of the Viper

Atari ST, disquette Accolade

Une armée de robots s'est emparée d'une



base secrète. Vous devez explorer ce complexe, à la recherche des disquettes qui vous permettront de réactiver l'ordinateur central. Au hasard des couloirs, vous découvrez des objets indispensables à la réussite de votre mission.

Day of the Viper est un programme assez original qui mélange simulation, shoot-them-up et arcade/aventure. Ce n'est pas un programme spectaculaire, mais on se laisse vite prendre au jeu. Rien de bien excitant au niveau de l'action, mais si vous aimez les longues explorations et la stratégie, ce programme vous tiendra longtemps en haleine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade/aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Altered Beast

C 64, disquette SEGA,

L'adaptation sur *C 64* du jeu vidéo le plus surréaliste de ces derniers mois tient toutes ses promesses. Vous devez, comme sur les versions 16 bits, parvenir à libérer Athéna, la fille de Zeus des griffes du maître du mal. Pour cela, vous pouvez vous métamorphoser en différentes créatures féroces. Les graphismes du logiciel gardent leur « punch », malgré les capacités réduites de la machine. Les animations sont efficaces, en particulier lors des combats. Idem pour les bruitages.

Eric Cabéria



Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Dogs of War

Amiga, disquette Elite

Dans ce shoot-them-up vous tenez le rôle d'un mercenaire et vous choisissez l'une des missions qui vous sont proposées. Après avoir acheté une arme et des munitions, vous affrontez des armées ennemies. *Dogs of War* est un clône de *Commando*, mais ce n'est vraiment pas le meilleur. Aucun intérêt de jeu et une réalisation



médiocre, voilà qui est étonnant de la part d'Elite. La conversion *Amiga* a été réalisée par Steve Bak et on peut se demander ce qu'il est venu faire dans cette galère.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**6**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Version Atari ST



Cette fois il n'y aura pas de jaloux, car cette version est aussi nulle que la précédente. A éviter absolument.

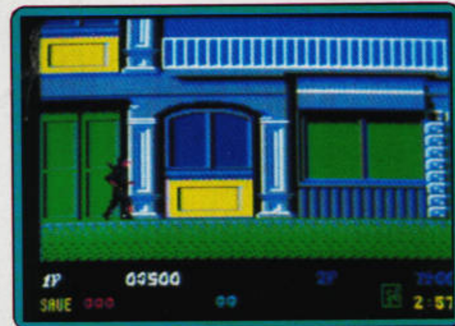
A. H.-L.

Intérêt	**6**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

★ Shinobi

C 64, disquette Virgin

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega met en scène l'affrontement entre un ninja



et des gangs de kidnappeurs d'enfants. La version *C 64* est vraiment excellente. L'action est beaucoup plus rapide que dans les versions 16 bits et le graphisme nettement meilleur. En revanche, le niveau de difficulté est bien plus élevé. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Version Atari ST

Cette version de *Shinobi* est identique à celle de l'*Amiga* (*Tilt* n° 71). Seules différence notable, les couleurs sont plus vives et plus variées sur *ST*, ce qui permet de mieux distinguer les immeubles du fond. En revanche, l'animation de cette version est plus lente, mais aussi fluide.

J.H.

Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C** ▶



Xevious

Console Nintendo cartouche Nintendo

Xevious est un célèbre jeu d'arcade de Namco, à scrolling vertical dans lequel vous devez détruire les vaisseaux ennemis, ainsi que les défenses au sol.
C'est un jeu d'arcade légendaire, mais même les légendes finissent par prendre un coup de vieux. C'est le cas de *Xevious*, d'autant plus que cette version n'est pas de la dernière fraîcheur. C'est l'une des premières cartouches de cette console et cela



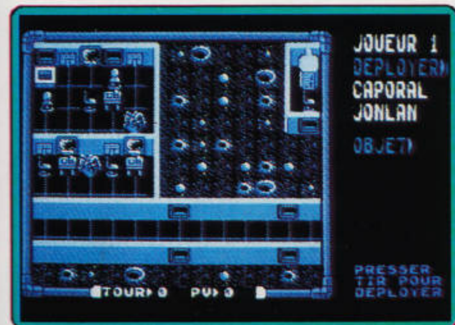
se sent. Ce n'est plus une légende, c'est un désastre. Alain Huyghes-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**5**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**

Laser Squad

CPC, disquette Blade

Laser Squad a toutes les caractéristiques



d'un jeu de société qui aurait été adapté sur micro-ordinateur. Le jeu est, en effet, constitué d'une série de tours durant lesquels chacun des joueurs contrôle des unités de combattants dont il doit gérer les actions au mieux. Le gagnant est celui des deux joueurs qui parvient à avoir cent points, en ayant détruit les installations et tué les ennemis. La difficulté du logiciel tient au fait que vous ne disposez en début de partie que d'une mobilité limitée (peu d'énergie). Pour corser le tout, plusieurs scénarios de base vous sont proposés. Le graphisme est en moyenne résolution d'où une relative pauvreté en couleurs. Les animations sont un élément plutôt secondaire dans ce type de logiciel, aussi n'ont-ils rien de spectaculaires en l'occurence. Idem pour les bruitages. Un programme qui demande pourtant à être découvert. E. C.

Type	**stratégie**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	**B**

Galaga

Console Nintendo, cartouche Nintendo

Cette variante de *Space Invaders* est un vieux classique des salles d'arcades. On y jouait déjà sur la console *Atari* en 1982 et il est assez surprenant de le voir revenir à l'époque de *R-Type*.
Si vous collectionnez les antiquités, ne ratez pas celle-là car sa place est dans un musée. Les Japonais doivent vraiment nous prendre pour des arriérés pour nous envoyer leurs fonds de tiroirs,



alors que des jeux fantastiques sortent chaque mois sur cette console aux États-Unis. Alain Huygues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**3**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

Volleyball Simulator

Atari ST, disquette Time Warp



Ce logiciel utilise comme principal argument de vente le fait qu'il est un véritable simulateur de Volley. Contrairement aux précédentes tentatives de ce genre sur micro, ce logiciel respecte l'essentiel des règles du jeu à douze. Vous disposez de plus d'un éditeur de tactique extensif qui vous permettra de paufiner vos actions. Vous jouez simultanément le rôle de joueur au sein de l'équipe, de manager et d'entraîneur. Les graphismes ne peuvent cependant concurrencer la qualité de ceux de *Beach Volley*. Encore moins les animations, qui mériteraient d'être plus rapides lors de certaines phases du jeu (smash, plongeon). Pour les fous du Volley. Eric Càbéria

Type	**sport**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

First Strike

Commodore 64, disquette Elite

First Strike est un simulateur de combat aérien/shoot-them-up. Après avoir armé votre appareil de bombes, missiles, guns, leurres, etc., vous relevez le défi de l'un des huit scénarios proposés. Le décollage est automatique. Le pilote prend le contrôle de l'appareil dès qu'il a atteint sa vitesse de combat. Tandis que défile au sol vagues, forêts ou montagnes (scrolling très fluide), votre radar détecte l'approche de l'ennemi. Quelles que soient les conditions, il s'agit de sélectionner l'arme adéquate et de viser juste.
Très rapide dans son jeu, difficile à vaincre mais très facile à prendre en main, *First*



Strike est un shoot-them-up original et quand même plus stratégique qu'il est de coutume dans ce genre. Il ne s'agit pas d'un hit (rien à voir avec l'excellent *Ace of Aces* dans le même genre), mais d'un soft convenable pour un bits, simple mais ludique. Olivier Hautefeuille

Type	**combat aérien/shoot-them-up**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Grand Prix Master

ST, disquette Dinamic

Avec *Grand Prix Master*, les Espagnols nous montrent de quelle huile ils se chauffent. Le programme se propose de vous faire participer à un championnat de motos 80 cm³ (catégorie dont le champion du monde est espagnol). Vous pouvez procéder aux traditionnels tours de chauffe et de qualification. Graphiquement, le programme est ambigu, les sprites sont fins et agréablement colorés, mais la visualisation de la course est désuette. Celle-ci est, en effet, présentée vue de dessus, alors que les interfaces 3D sont désormais courantes pour les jeux de simulation. Les animations sont rapides, mais certaines évolutions de la moto manque de réalisme. Les



bruitages sont en revanche un modèle du genre. Eric Caberia

Type	**simulation de courses moto**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Version PC

En mode EGA, les graphismes du soft sont de bonne qualité. En revanche les bruitages sont occultés, machine oblige. La

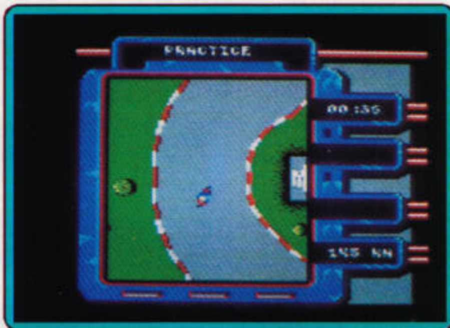


vitesse d'animation dépend de la configuration dont vous disposez (*XT*, ou *AT*, that is the question). E. C.

Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

Version CPC

Les graphismes et les animations sont évidemment en-dessous des versions 16 bits. Le manque de place mémoire ne permet pas l'utilisation abondante de digitalisations.

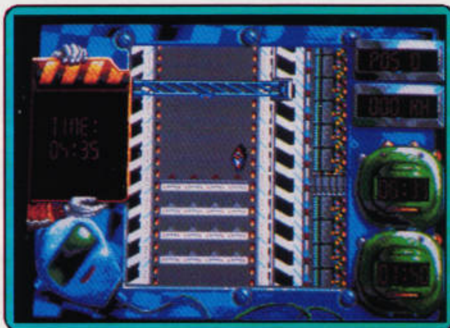


Les bruitages ont donc eux aussi perdu beaucoup de leur attrait. E. C.

Intérêt	**9**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**A**

Version Amiga

Cette version est en tout point semblable à celle du *ST*. Les bruitages digitalisés sont équivalents en terme de qualité à ceux du *ST*. On aurait quand même pu s'attendre à mieux sur cette machine. E. C.

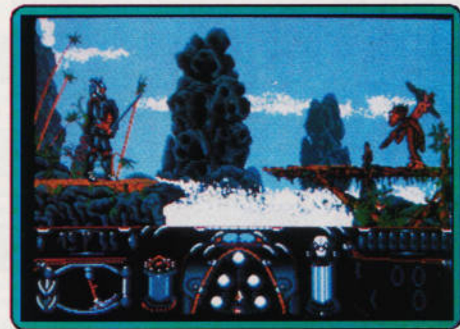


Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Knight Force

Atari ST, disquette Titus

Un chevalier parcourt cinq époques différentes pour venir à bout d'un sorcier et délivrer une princesse... Ce soft de combat en vue latérale est intéressant pour la variété de ses graphismes. Grottes, châteaux ou villes futuristes, les décors sont agréables et précis. Vos assaillants profitent de la même richesse. Des mains qui sortent de terre, des oiseaux qui poussent des cris angoissants, des bulles maudites ou squelettes, le joueur reste surpris par les attaques tout au long de la partie. En revanche, les mouvements de votre héros, comparable dans le principe aux coups d'épée de Barbarian, sont imprécis. Il s'agit comme toujours de frapper au plus vite et un peu partout, ce qui ramène le jeu au « simple » rang de beat-them-up. C'est un peu dommage car il aurait suffit de ralentir la cadence des coups et des assauts pour rendre les combats plus réalistes. Les déplacements du chevaliers sont, quant à eux, très réalistes (saut, position accroupie...) Finalement, la collecte de cinq amulettes magiques, les changements d'époque, la qualité des graphismes et bruitages et surtout la richesse et l'organisation des écrans (passages de portes, crevasses qui mènent dans un nouvel univers, etc.) combleront les passionnés du genre. *Knight Force* n'est pas un hit, pas un « indispensable », mais un bon soft tout de même. Olivier Hautefeuille



Type	**combat en vue latérale**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Version PC

Comme souvent pour les jeux d'action, le *PC* a bien du mal à tenir la cadence. Si l'intérêt stratégique de jeu est conservé, le jeu manque de classe sur *XT* et se maintient tout juste sur *AT*. Pour les graphismes, le mode VGA n'est pas encore disponible.

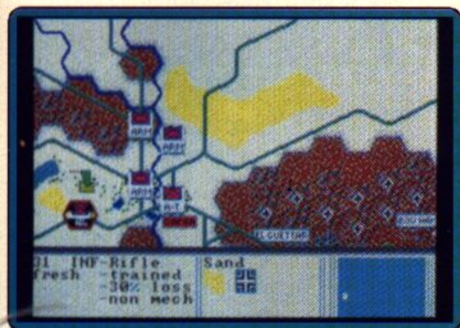


Un bon programme, néanmoins, si l'on prend en compte les capacités limitées de la machine. O. H.

Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	**B**

naire. Le joueur va soit créer un scenario, soit revivre une mission pré-programmée. Le point fort de ce soft réside alors dans sa maniabilité et son aspect moins austère que les wargames sur carte traditionnels. L'enchaînement des ordres, des mouvements de troupes, des études de la topologie du terrain ou des stratégies est géré par un enchaînement de menus et sous-menus que l'on contrôle très facilement. Les graphismes sont précis, suffisamment clairs et colorés. *Rommel* est finalement un wargame réservé aux pros du genre.

Olivier Hautefeuille



Type ______ ***wargame sur carte***
Intérêt ______ ***15***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ –
Bruitages ______ –
Prix ______ ***C***

Roller Coaster Rumbler

Atari ST, disquette Tynesoft

Assis dans un wagon de montagnes russes, vous devrez effectuer le parcours en temps



limité, tout en tirant sur les cibles se trouvant sur les rails ou les portiques et les ennemis volants qui surgissent devant vous et endommagent votre véhicule en cas de collision. Ménagez vos munitions et récupérez au passage temps ou recharges supplémentaires.

Ce jeu est plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord. Il faut choisir ses cibles prioritaires et user avec intelligence de la variation de vitesse pour passer plus facilement les étapes difficiles tout en restant dans les temps. La réalisation associe une 3D surfaces pleines bien rendue et des bruitages corrects. En revanche l'animation, rapide au demeurant, souffre de saccades et les décors sont bien pauvres. Un bon jeu cependant (notice en français).

Jacques Harbonn

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ ***C***

Amiga, disquette Tynesoft

Un logiciel qui montre que même avec ces



techniques récentes d'affichages et de graphisme, en l'occurence à base de 3D surfaces pleines, on peut se planter. Le graphisme est, en effet, peu convaincant et les animations poussives et peu fluides. Un jeu qui heureusement n'est pas représentatif de la place de plus en plus grande qu'occupe désormais les techniques du 3D surfaces pleines.

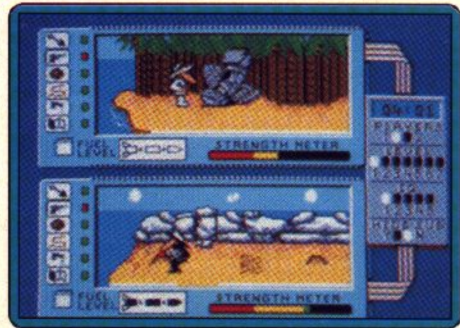
Eric Caberia

Intérêt ______ ***7***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ ***C***

Spy vs Spy II

Atari ST, disquette First Star

Spy vs Spy met en scène les héros d'une B.D. américaine, qui paraît dans le magazine *Mad*. Les deux espions débarquent sur une île déserte pour se lancer à la recherche des éléments d'une fusée. Ils peuvent se combattre, mais surtout utiliser des pièges pour se débarrasser de l'adversaire. Ce jeu remporta un grand succès sur 8 bits, voilà quelques années. Ce fut l'un des tous



premiers jeux d'action pour deux joueurs, mais on a vu mieux depuis. Cette version est pratiquement identique aux précédentes et même le graphisme n'a pas gagné grand-chose au passage sur 16 bits.

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***8***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ ***C***

Version Amiga

Cette version est identique à la précédente.



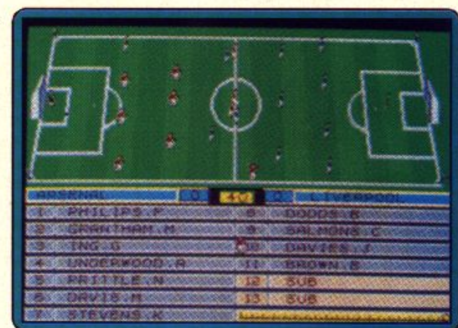
De plus, *Spy vs Spy II* a pris un sérieux coup de vieux. De plus on n'achète pas un *Amiga* pour retrouver le graphisme du *C 64*.

A. H-L

Intérêt ______ ***8***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ ***C***

Superleague Soccer

Atari ST, disquette Impressions



Superleague Soccer vous permet de diriger un grand club de football. Tous les pouvoirs sont entre vos mains : sélection des joueurs, élaboration des tactiques, etc. A vous de faire en sorte que votre équipe fasse une bonne saison. Ce thème semble beaucoup inspirer les éditeurs ces temps-ci. Ce programme n'apporte rien de nouveau au genre et ce ne sont pas les matchs grotesques auxquels vous participez qui vous empêcheront de vous endormir en cours de partie. Décidément, ce genre est bâtard. Si vous aimez la stratégie, ce pro- ▸

QUEL EST VOTRE SCORE!

Les jeux d'actions de MicroProse réunissent un réalisme, un intérêt et une réelle excitation jamais égalés jusqu'à présent.

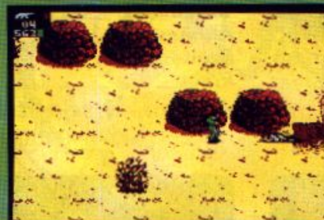
PIRATES:
Enfin PIRATES! débarque sur les rivages de l'ATARI ST et sera la meilleure simulation d'aventure de cette fin d'année. Alors courage moussaillons, partez faire fortune dans les Caraïbes!

AIRBORNE RANGER;
SCORE A BATTRE
Airborne Ranger est un véritable défi pour votre esprit et vos réflexes. Eh oui, l'armée américaine vous a largué tout seul en plein dans les lignes ennemies! Alors à vous de jouer, réussissez votre mission choisie parmi 12 autres toutes aussi passionnantes et vous serez sauvé!

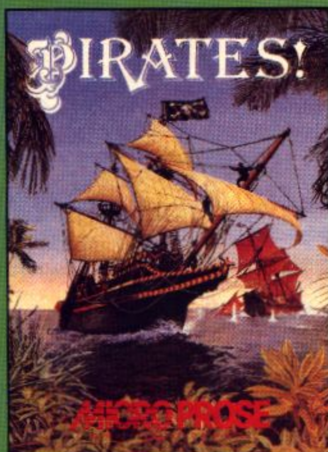
SOCCER:
QUEL EST VOTRE SCORE?
Soccer fut la première véritable simulation de football du monde – de compétitions en salle jusqu'à la Finale de la Coupe du Monde, à être aussi de proche de la réalité. Entraînement conseillé avant utilisation.



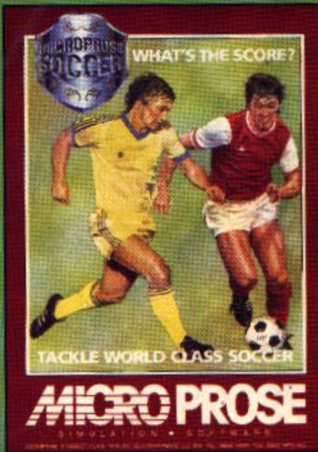




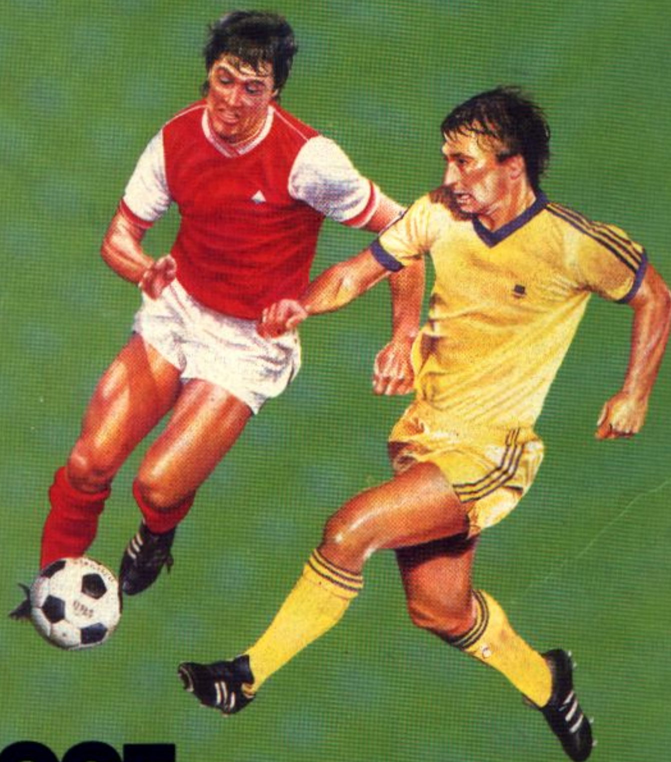












MICRO PROSE

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

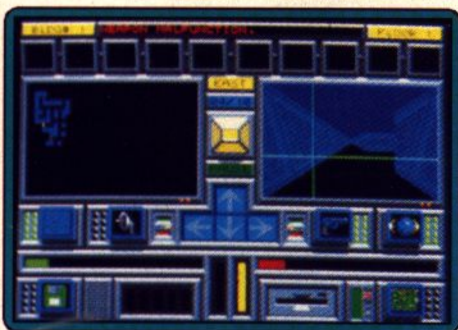
gramme n'est pas le meilleur choix ; faites plutôt une bonne partie de *Kick Off*.
Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **stratégie**
Intérêt ____ **7**
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★
Bruitages ____ ★★
Prix ____ **C**

Day of the Viper

Atari ST, disquette Accolade

Une armée de robots s'est emparée d'une



base secrète. Vous devez explorer ce complexe, à la recherche des disquettes qui vous permettront de réactiver l'ordinateur central. Au hasard des couloirs, vous découvrez des objets indispensables à la réussite de votre mission.
Day of the Viper est un programme assez original qui mélange simulation, shoot-them-up et arcade/aventure. Ce n'est pas un programme spectaculaire, mais on se laisse vite prendre au jeu. Rien de bien excitant au niveau de l'action, mais si vous aimez les longues explorations et la stratégie, ce programme vous tiendra longtemps en haleine.
Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **arcade/aventure**
Intérêt ____ **14**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **C**

Altered Beast

C 64, disquette SEGA,

L'adaptation sur *C 64* du jeu vidéo le plus surréaliste de ces derniers mois tient toutes ses promesses. Vous devez, comme sur les versions 16 bits, parvenir à libérer Athéna, la fille de Zeus des griffes du maître du mal. Pour cela, vous pouvez vous métamorphoser en différentes créatures féroces. Les graphismes du logiciel gardent leur « punch », malgré les capacités réduites de la machine. Les animations sont efficaces, en particulier lors des combats. Idem pour les bruitages.
Eric Cabéria



Type ____ **action**
Intérêt ____ **14**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **B**

Dogs of War

Amiga, disquette Elite

Dans ce shoot-them-up vous tenez le rôle d'un mercenaire et vous choisissez l'une des missions qui vous sont proposées. Après avoir acheté une arme et des munitions, vous affrontez des armées ennemies. *Dogs of War* est un clône de *Commando*, mais ce n'est vraiment pas le meilleur. Aucun intérêt de jeu et une réalisation



médiocre, voilà qui est étonnant de la part d'Elite. La conversion *Amiga* a été réalisée par Steve Bak et on peut se demander ce qu'il est venu faire dans cette galère.
Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **action**
Intérêt ____ **6**
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ **C**

Version Atari ST



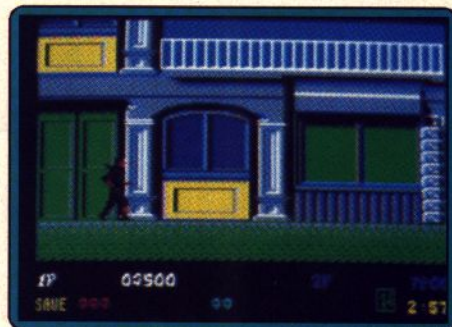
Cette fois il n'y aura pas de jaloux, car cette version est aussi nulle que la précédente. A éviter absolument.
A. H.-L.

Intérêt ____ **6**
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ **C**

★ Shinobi

C 64, disquette Virgin

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega met en scène l'affrontement entre un ninja



et des gangs de kidnappeurs d'enfants. La version *C 64* est vraiment excellente. L'action est beaucoup plus rapide que dans les versions 16 bits et le graphisme nettement meilleur. En revanche, le niveau de difficulté est bien plus élevé. Une réussite.
Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **arcade**
Intérêt ____ **16**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ **B**

Version Atari ST

Cette version de *Shinobi* est identique à celle de l'*Amiga* (*Tilt* n° 71). Seules différence notable, les couleurs sont plus vives et plus variées sur *ST*, ce qui permet de mieux distinguer les immeubles du fond. En revanche, l'animation de cette version est plus lente, mais aussi fluide.
J.H.

Intérêt ____ **14**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **C** ▶



Xevious

Console Nintendo cartouche Nintendo

Xevious est un célèbre jeu d'arcade de Namco, à scrolling vertical dans lequel vous devez détruire les vaisseaux ennemis, ainsi que les défenses au sol.
C'est un jeu d'arcade légendaire, mais même les légendes finissent par prendre un coup de vieux. C'est le cas de *Xevious*, d'autant plus que cette version n'est pas de la dernière fraîcheur. C'est l'une des premières cartouches de cette console et cela



se sent. Ce n'est plus une légende, c'est un désastre. Alain Huyghes-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**5**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**

Laser Squad

CPC, disquette Blade

Laser Squad a toutes les caractéristiques



d'un jeu de société qui aurait été adapté sur micro-ordinateur. Le jeu est, en effet, constitué d'une série de tours durant lesquels chacun des joueurs contrôle des unités de combattants dont il doit gérer les actions au mieux. Le gagnant est celui des deux joueurs qui parvient à avoir cent points, en ayant détruit les installations et tué les ennemis. La difficulté du logiciel tient au fait que vous ne disposez en début de partie que d'une mobilité limitée (peu d'énergie). Pour corser le tout, plusieurs scénarios de base vous sont proposés. Le graphisme est en moyenne résolution d'où une relative pauvreté en couleurs. Les animations sont un élément plutôt secondaire dans ce type de logiciel, aussi n'ont-ils rien de spectaculaires en l'occurence. Idem pour les bruitages. Un programme qui demande pourtant à être découvert. E. C.

Type	**stratégie**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	**B**

Galaga

Console Nintendo, cartouche Nintendo

Cette variante de *Space Invaders* est un vieux classique des salles d'arcades. On y jouait déjà sur la console *Atari* en 1982 et il est assez surprenant de le voir revenir à l'époque de *R-Type*.
Si vous collectionnez les antiquités, ne ratez pas celle-là car sa place est dans un musée. Les Japonais doivent vraiment nous prendre pour des arriérés pour nous envoyer leurs fonds de tiroirs,

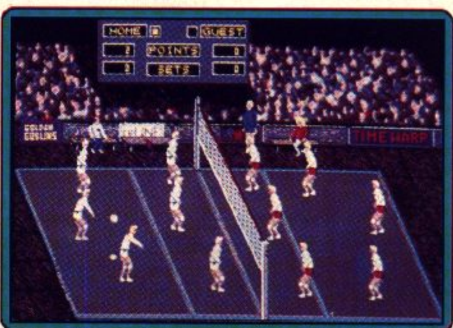


alors que des jeux fantastiques sortent chaque mois sur cette console aux États-Unis. Alain Huygues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**3**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

Volleyball Simulator

Atari ST, disquette Time Warp



Ce logiciel utilise comme principal argument de vente le fait qu'il est un véritable simulateur de Volley. Contrairement aux précédentes tentatives de ce genre sur micro, ce logiciel respecte l'essentiel des règles du jeu à douze. Vous disposez de plus d'un éditeur de tactique extensif qui vous permettra de paufiner vos actions. Vous jouez simultanément le rôle de joueur au sein de l'équipe, de manager et d'entraîneur. Les graphismes ne peuvent cependant concurrencer la qualité de ceux de *Beach Volley*. Encore moins les animations, qui mériteraient d'être plus rapides lors de certaines phases du jeu (smash, plongeon). Pour les fous du Volley. Eric Cabéria

Type	**sport**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

First Strike

Commodore 64, disquette Elite

First Strike est un simulateur de combat aérien/shoot-them-up. Après avoir armé votre appareil de bombes, missiles, guns, leurres, etc., vous relevez le défi de l'un des huit scénarios proposés. Le décollage est automatique. Le pilote prend le contrôle de l'appareil dès qu'il a atteint sa vitesse de combat. Tandis que défile au sol vagues, forêts ou montagnes (scrolling très fluide), votre radar détecte l'approche de l'ennemi. Quelles que soient les conditions, il s'agit de sélectionner l'arme adéquate et de viser juste.
Très rapide dans son jeu, difficile à vaincre mais très facile à prendre en main, *First*



Strike est un shoot-them-up original et quand même plus stratégique qu'il est de coutume dans ce genre. Il ne s'agit pas d'un hit (rien à voir avec l'excellent *Ace of Aces* dans le même genre), mais d'un soft convenable pour un bits, simple mais ludique. Olivier Hautefeuille

Type	**combat aérien/shoot-them-up**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

MARVEL COMICS

MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®



PRESENTENT

SPIDER-MAN et CAPTAIN AMERICA®

Photos d'écrans de différentes versions

TITUS
et SEMIC
FRANCE
vous offrent STRANGE
le journal des SUPER-HEROS !

Coupon réponse inclus dans la boite de jeu

LA REVANCHE DU DR.FATALIS!

(DR.DOOM'S™REVENGE!)

Disponible sur SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI ST, PC et Compatibles.



EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

Grand Prix Master

ST, disquette Dinamic

Avec *Grand Prix Master*, les Espagnols nous montrent de quelle huile ils se chauffent. Le programme se propose de vous faire participer à un championnat de motos 80 cm³ (catégorie dont le champion du monde est espagnol). Vous pouvez procéder aux traditionnels tours de chauffe et de qualification. Graphiquement, le programme est ambigu, les sprites sont fins et agréablement colorés, mais la visualisation de la course est désuette. Celle-ci est, en effet, présentée vue de dessus, alors que les interfaces 3D sont désormais courantes pour les jeux de simulation. Les animations sont rapides, mais certaines évolutions de la moto manque de réalisme. Les



bruitages sont en revanche un modèle du genre. Eric Caberia

Type _____ *simulation de courses moto*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Version PC

En mode EGA, les graphismes du soft sont de bonne qualité. En revanche les bruitages sont occultés, machine oblige. La

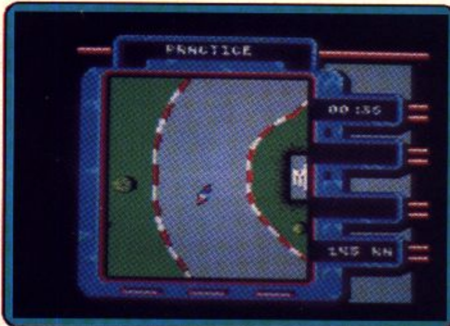


vitesse d'animation dépend de la configuration dont vous disposez (*XT*, ou *AT*, that is the question). E. C.

Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ *C*

Version CPC

Les graphismes et les animations sont évidemment en-dessous des versions 16 bits. Le manque de place mémoire ne permet pas l'utilisation abondante de digitalisations.



Les bruitages ont donc eux aussi perdu beaucoup de leur attrait. E. C.

Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *A*

Version Amiga

Cette version est en tout point semblable à celle du *ST*. Les bruitages digitalisés sont équivalents en terme de qualité à ceux du *ST*. On aurait quand même pu s'attendre à mieux sur cette machine. E. C.

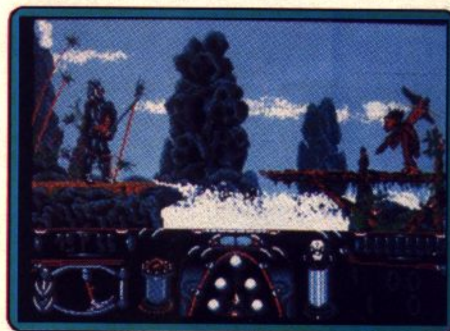


Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Knight Force

Atari ST, disquette Titus

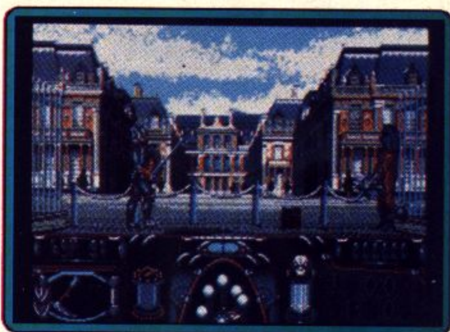
Un chevalier parcourt cinq époques différentes pour venir à bout d'un sorcier et délivrer une princesse... Ce soft de combat en vue latérale est intéressant pour la variété de ses graphismes. Grottes, châteaux ou villes futuristes, les décors sont agréables et précis. Vos assaillants profitent de la même richesse. Des mains qui sortent de terre, des oiseaux qui poussent des cris angoissants, des bulles maudites ou squelettes, le joueur reste surpris par les attaques tout au long de la partie. En revanche, les mouvements de votre héros, comparable dans le principe aux coups d'épée de Barbarian, sont imprécis. Il s'agit comme toujours de frapper au plus vite et un peu partout, ce qui ramène le jeu au « simple » rang de beat-them-up. C'est un peu dommage car il aurait suffit de ralentir la cadence des coups et des assauts pour rendre les combats plus réalistes. Les déplacements du chevaliers sont, quant à eux, très réalistes (saut, position accroupie...) Finalement, la collecte de cinq amulettes magiques, les changements d'époque, la qualité des graphismes et bruitages et surtout la richesse et l'organisation des écrans (passages de portes, crevasses qui mènent dans un nouvel univers, etc.) combleront les passionnés du genre. *Knight Force* n'est pas un hit, pas un « indispensable », mais un bon soft tout de même. Olivier Hautefeuille



Type _____ *combat en vue latérale*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Version PC

Comme souvent pour les jeux d'action, le *PC* a bien du mal à tenir la cadence. Si l'intérêt stratégique de jeu est conservé, le jeu manque de classe sur *XT* et se maintient tout juste sur *AT*. Pour les graphismes, le mode VGA n'est pas encore disponible.



Un bon programme, néanmoins, si l'on prend en compte les capacités limitées de la machine. O. H.

Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ *B*

EXHAUSTILT !

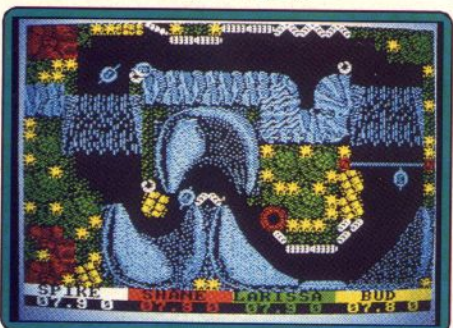
Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling Softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et d'excellents jeux.



Beyond Dark Castle (Amiga).



Starglider II (PC).



BMX 2 Simulator (Spectrum).



Street Gang Football (Spectrum).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
HIT	ACTION SERVICE Cobra Soft	CPC	Multiépreuve	★★★★	★★★★★
A connaître	ATV SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Action	★★★	★★★
Nul	BEYOND DARK CASTLE Activision	Amiga	Action/Stratégie	★★★★★	★★★★★
A connaître	BMX 2 SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Velocross	★★★★	★★★★
A connaître	BMX FREESTYLE Code Masters	Spectrum	Action	★★★★	★★★★
A connaître	CALIFORNIA GAMES Epyx	ST	Multiépreuve	★★★★★	★★★★★
Bof!	CHAMPIONS JET SKI SIM. Code Masters	CPC	Action	★★★★	★★★★★
HIT	DIZZY Code Masters	Spectrum	Aventure/Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	DOUBLE DRAGON Melbourne House	CPC	Arcade	★★★★★	★★★★★
HIT	DYNAMITE DUX Activision	Amiga	Arcade	★★★★★	★★★★★
Nul	ESKIMO GAMES Magic Bytes	Amiga	Action	★	★★
A connaître	FAST FOOD Code Masters	Spectrum	Action	★★★★	★★★★
Nul	FAST FOOD Code Masters	CPC	Action	★★★	★★★★
A connaître	FRUIT MACHINE SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Machine à sous	★★★★	★★★★
A connaître	THE GAMES SUMMER EDITION Epyx	Amiga	Multiépreuve	★★★★★	★★★★★
Nul	GAUNTLET Mindscape	Macintosh	Arcade	★★★	★
Bof!	HARRIER ATTACK Encore	C 64	Action	★★★	★★★
HIT	HEATWAVE Hewson	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★★
Bof!	MISSION JUPITER Code Masters	Spectrum	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
A connaître	MONTE-CARLO CASINO Code Masters	Spectrum	Casino	★★★★	★★★★
A connaître	MONTE-CARLO CASINO Code Masters	CPC	Jeux de hasard	★★★★	★★★★
Bof!	POWER BOAT SIMULATOR Code Masters	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof!	PROFESSIONAL SKI SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Simulation de ski	★★	★★
HIT	RED OCTOBER Software Toolbox	Macintosh	Simulation	★★★★★	★★★
A connaître	ROCK ON He System	Console NEC	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★★
Bof!	SAS COMBAT SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Action	★★	★★
Bof!	SPITFIRE Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★
HIT	STARGLIDER II Rainbird	PC tous écrans	Action spatiale 3D/stratégie	★★★★★	★★★★
A connaître	STAR RUNNER Code Masters	Spectrum	Action	★★★★	★★★★
A connaître	STREET GANG FOOTBALL Code Masters	Spectrum	Football	★★★★	★★★
A connaître	SUPER G-MAN Code Masters	Spectrum	Action	★★★	★★★
HIT	SUPER ROBIN HOOD Code Masters	Spectrum	Action	★★★★★	★★★★★
Bof!	SUPER ROBIN HOOD Code Masters	CPC	Plates-formes	★★★	★★★★
Bof!	TERRA COGNITA Code Masters	Spectrum	Shoot-them-up	★★	★★★★
A connaître	THRILL TIME Elite	C 64	Action	★★★	★★★★
Nul	WHITE HEAT Code Masters	Spectrum	Shoot-them-up	★	★★★
A connaître	WINDSURF WILLY Silmarils	PC	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	16	B	*Action Service* est un multiépreuve original dans lequel vous suivez l'entraînement des troupes d'élite. Lors des premières parties, il faut faire de gros efforts pour assimiler les très nombreuses commandes, mais ensuite on se prend au jeu. C'est un programme assez complexe, qui ne ressemble à aucun autre. A.H.-L.
★★★★	11	A	Aux commandes de votre véhicule tout-terrain, vous allez tenter différents parcours aux difficultés croissantes. En dehors d'agréables musiques présentant chaque phase du jeu, la réalisation est moyenne : couleurs uniformes, décors absents, animation quelconque. Mais le jeu lui-même reste amusant. J.H.
★★★★★	8	C	Suite de *Dark Castle, Beyond Dark Castle* serait un soft excellent s'il était facile à manier. Alors que tout se passe à la manette sur *PC*, il faut ici jongler entre souris et clavier, de quoi briser l'ambiance en dix secondes... Nul ! Dommage, le jeu est superbe sur *Amiga* (cf. version *Mac*, *Tilt* n° 59H). O.H.
★★	12	A	Cette course de vélocross vous oppose à trois autres partenaires, humains ou tenus par l'ordinateur. Les décors sont très colorés mais les sprites vraiment trop petits et les bruitages réduits. Malgré ces défauts, le jeu garde un intérêt grâce à sa difficulté et la possibilité de jouer à plusieurs. J.H.
★★★★★	14	A	Six épreuves d'adresse à vélo vous sont proposées, seul ou contre un ami : équilibre sur roue arrière, saut en longueur ou en hauteur, course lente, figures acrobatiques et libres. La réalisation est d'un bon niveau, les exercices divers et la musique de David Whitaker entraînante. Un agréable jeu. J.H.
★★★★	13	C	Après une longue attente, *California Games* est enfin arrivé sur *ST*. Cet agréable multiépreuve vous permet de découvrir les sports californiens : skateboard, surf, patins à roulettes, frisbee, ballon et vélocross. Ce n'est pas le meilleur de la série des games, mais certaines épreuves sont très réussies. A.H.-L.
★★★	10	A	Voici un jeu qui se propose de vous plonger dans une compétition de scooters des mers. Vous devez négocier au mieux les multiples obstacles qui se dressent devant vous. Les sprites sont trop petits. Les animations sont cependant bien rendues, en particulier pour les trajectoires des scooters. E.C.
★★★★	15	A	Vous devez allumer le feu sous le chaudron et y mettre les ingrédients. Apprenez l'usage des objets que vous trouvez. La réalisation est excellente : graphismes variés et colorés, animation fluide et rapide, bonne musique d'introduction. Seuls les bruitages d'action sont plus restreints. Un jeu prenant. J.H.
★★★★	14	B	Plus d'un an après les autres versions, *Double Dragon* arrive enfin sur *CPC*. Depuis le temps, on a vu bien d'autres beat-them-up d'arcade dans le même genre. Mais *Double Dragon* n'a rien perdu de son charme et cette version est assez réussie. Un grand classique pour les amateurs de baston. A.H.-L.
★★★★★	16	C	Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega vous contrôlez un personnage qui s'inspire beaucoup de Woody Woodpecker. Vous affrontez toute sorte d'adversaires, plus délirants les uns que les autres. On retrouve l'esprit des dessins animés et vous vous amuserez beaucoup, surtout si vous jouez à deux. A.H.-L.
★★★	2	A	*Eskimo Games* est un ensemble de petits jeux d'arcade d'un niveau vraiment moyen. Dans tous les cas, il s'agit d'action/échelles où évoluent des personnages taillés au couteau. Rien d'original, rien de ludique, un soft à éviter. O.H.
★★★★	13	A	Tout au long des trente tableaux, vous devrez manger une nourriture mouvante. Des bonus aux effets variables apparaissent de temps à autre et les monstres deviennent au fur et à mesure plus nombreux et plus intelligents. Un jeu bien réalisé graphiquement et à la musique agréable. J.H.
★★★	3	A	*Fast Food* est un jeu de tableaux sans grande originalité, une sorte de sous *Pacman*. Je n'ai rien contre les jeux simples, pourvu qu'ils soient ludiques. Mais hélas, ce n'est pas le cas. La seule qualité de ce programme c'est son prix. Mais même si on me payait pour y jouer, je refuserais. A.H.-L.
★★★★	10	A	Cette simulation de machine à sous est complète, avec la possibilité de bloquer une ou plusieurs roues, et différentes autres options. Les graphismes agréables, l'animation bien rendue et la bonne musique de présentation renforcent le plaisir du jeu. Mais encore faut-il aimer les jeux de hasard. J.H.
★★★★	14	C	Ce nouveau *Games* d'Epyx offre un mélange de nouvelles épreuves et d'anciennes, remises au goût du jour. Les amateurs du genre seront ravis, d'autant plus que les deux premiers *Summer Games* ne sont pas disponibles sur *Amiga*. Un multiépreuve sans surprise, mais avec la qualité Epyx. A.H.-L.
★★★★	8	D	L'adaptation de *Gauntlet* sur *Mac* + ou *SE* est un massacre. Le scrolling innommable découragera les plus acharnés. Seule la version *Mac II* (en couleurs) tire son épingle du jeu. C'est bien la moindre des choses compte tenu des capacités de cette machine. O.S.
★★★	7	A	Aux commandes d'un chasseur, vous devez traverser la ligne de front puis bombarder des positions ennemies. L'intérêt de ce logiciel est essentiellement d'ordre historique. Il faut en effet savoir que ce programme a fait un tabac, il y a cinq ans. Le poids des ans a rendu ses graphismes et animations désuets. E.C.
★★★★	16	B	C'est une excellente compilation des grands jeux d'action de Hewson. On ne compte pas moins de quatre chefs-d'œuvre, parmi les sept titres présentés : *Nebulus* (un jeu de plates-formes génial), *Rana Rama* (une excellente variante de *Gauntlet*), ainsi que *Alley kat* et *Zynaps* (deux grands shoot-them-up). A.H.-L.
★★	8	A	Muni de votre laser et de votre combinaison de vol, vous allez vous enfoncer toujours plus loin dans l'exploration de la planète. Les monstres sont nombreux et les paysages variés et bien dessinés. L'animation est d'un bon niveau mais les bruitages limités. Un jeu peu original dont on se lasse vite. J.H.
★★★★	13	A	Ce logiciel vous propose cinq jeux : roulette, black jack, poker à deux, craps (un jeu de dés peu connu en France) et machines à sous. Tous les jeux sont bien réalisés et les intermèdes musicaux de David Whitaker exploitent bien les capacités du *Spectrum* +2. On y passe de bons moments de détente. J.H.
★★★★	12	A	*Monte-Carlo casino* vous propose de tenter votre chance aux jeux de hasard : poker, roulette, black jack, craps et machines à sous. Tous les jeux sont bien présentés et les commandes sont gérées très simplement, au joystick. De plus, il est possible de passer d'un jeu à un autre rapidement. A.H.-L.
★★★	10	A	*Power Boat Simulator* vous fait participer à une course de hors bord très animée. Vous devez éviter des mines, des hélicoptères et les bateaux de la police. Il est possible de jouer à deux et, selon vos goûts, vous pouvez vous entraider ou jouer chacun pour soi. Un petit jeu agréable pour un prix raisonnable. A.H.-L.
★★	6	A	Cette simulation de ski souffre de nombreux défauts. Les graphismes monochromes sont confus, l'animation hachée et la trace laissée par le skieur irréaliste. L'écran principal ne montre que le skieur le plus avancé, obligeant l'autre à se guider sur la vue aérienne. Seul intérêt : le jeu à deux. J.H.
★★★	15	D	Commandant d'un sous-marin soviétique, vous voulez passer à l'Ouest. Il vous faudra, pour cela, échapper aux flottes soviétique et... américaine. Complexe, bien dessiné mais parfois austère (pas de visualisation des tirs), ce soft ravira tous les amateurs de stratégie. O.S.
★★★★	13	D	*Rock On* est un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui ne brille pas par son originalité. Le graphisme, très japonais, est assez plaisant et l'animation est excellente, mais ce n'est pas suffisant pour faire un grand jeu. Ce programme ne fait pas le poids face à *R-Type* ou *Gunhed*. A.H.-L.
★★★	6	A	Encore un de ces éternels shoot-them-up au scénario d'une pauvreté affligeante : tirer sur les ennemis et ramasser les divers armes et bonus. Décors médiocres, graphismes confus, animation hachée, couleurs uniformes, bruitages insipides. Seule la musique de présentation est agréable. J.H.
★★★	10	A	C'est aux commandes d'un des plus fameux avions de la Seconde Guerre mondiale que vous devez détruire les multiples positions ennemies tout en défendant vos propres positions stratégiques (aéroport). Les graphismes sont agréables et les animations suffisamment agréables. E.C.
★★	17	C	Votre vaisseau affronte dans une 3D superbe des hordes d'ennemis pour une *Guerre des étoiles* 100 % stratégie/action. *Starglider II* sur *PC* 386/VGA est semblable aux versions *ST* et *Amiga* (*Tilt* n° 59H et 58), bruitages mis à part. Superbe. Le jeu est en revanche décevant sur *XT* et en CGA. O.H.
★★★	13	A	Vous êtes convié à une course à pied originale suivant un parcours semé d'obstacles divers : tapis ralentisseurs, pierres devant être sautées, monstres, etc. Les graphismes sont agréables et l'animation d'un bon niveau. Les bruitages en revanche n'apportent pas grand-chose. Un jeu amusant. J.H.
★★	13	A	Deux équipes de « loubards » vont s'affronter dans ce football des rues. Les options diverses permettent de varier le jeu et les batailles rangées apportent une certaine diversité. Graphismes et animation sont corrects mais les bruitages un peu rudimentaires. Un jeu agréable surtout à deux. J.H.
★★	12	A	Vous devrez éviter les obstacles et les monstres. Ce jeu à la réalisation moyenne reste intéressant par l'effet de pesanteur et d'inertie bien simulés et la gestion rigoureuse du carburant qu'il nécessite. Agréable pour passer un petit moment. J.H.
★★★★	15	A	Robin doit parcourir le labyrinthe et éviter pièges et gardes. La réalisation est d'un bon niveau avec des graphismes variés et colorés, une animation rapide et sans à-coup et une excellente musique de présentation due à David Whitaker. Les bruitages d'action sont plus pauvres. Un jeu riche et prenant. J.H.
★★★★	10	A	Ce programme est un jeu de plates-formes des plus classiques. Pour progresser, il faut se débarrasser des nombreux gardiens qui vous attaquent sans cesse et vous devez également ramasser des bonus. L'originalité n'est pas le point fort de ce jeu, mais les amateurs du genre seront satisfaits. A.H.-L.
★★★	7	A	Ce shoot-them-up n'est guère prenant. Si l'animation des vaisseaux et le scrolling vertical sont corrects, en revanche, les graphismes très succincts en monochrome et les bruitages réduits gâtent le jeu. Le faible prix n'excuse pas cette médiocre réalisation, et le scénario « bateau » n'arrange rien. J.H.
★★★	12	B	Une compilation de titres qui ont tous connu leur heure de gloire. On peut citer *Overlander, Thunder Cats*, ou le plus récent *Live & Let Die*. Ceux qui désirent des programmes représentatifs des deux dernières années seront satisfaits. E.C.
★	2	A	Ce remake de *Space Invaders* est d'une pauvreté affligeante. Ce ne sont pas les 72 vagues d'attaques différentes qui suffisent à rendre le jeu intéressant. Les graphismes sont aussi nuls que les bruitages. Seule l'animation tire son épingle du jeu. Un bien pauvre logiciel au thème éculé. Insipide. J.H.
★★★	13	C	*Windsurf Willy* vous propose des courses contre la montre en planche à voile. Il faut beaucoup d'adresse pour slalomer entre les bouées. C'est un programme très agréable qui relève plus de l'action que de la simulation. A.H.-L.

Ne payez plus pour acheter...



05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

AMSTRAD CPC

PROCHAINEMENT

BLOODWYCH	95 F	141 F
BOMBER	169 F	229 F
CABAL	95 F	141 F
CHASE HQ	99 F	149 F
GALAXIE FORCE 2	119 F	169 F
GREAT COURT	NC	NC
HARD DRIVIN	99 F	149 F
KICK OFF	139 F	179 F
KNIGHT FORCE	119 F	159 F
KULT	139 F	189 F
MOONWALKER	99 F	149 F
OPERATION THUNDERB.	99 F	149 F
P-47	95 F	145 F
PANIC STATIONS	95 F	145 F
PICTIONARY	199 F	259 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F
SPHERICAL	95 F	141 F
SUPER WONDERBOY	99 F	149 F
TINTIN SUR LA LUNE	139 F	189 F
WEIRD DREAMS	145 F	195 F

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	135 F	179 F
ALTERED BEAST	109 F	147 F
ASPAR GRAND PRIX	134 F	171 F
BATMAN the Movie	95 F	141 F
CARRIER COMMAND		189 F
CHICAGO 90	144 F	192 F
CONTINENTAL CIRCUS	97 F	147 F
DOMINATOR	95 F	145 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
DRAGON SPIRIT	99 F	149 F
DYNAMITE DUX	97 F	147 F
FIGHTING SOCCER	134 F	162 F
GEMINI WING	99 F	152 F
GAME SUMMER ED	95 F	141 F
INDIANA JONES	95 F	141 F
LASER SQUAD	134 F	162 F
MR HELI	95 F	145 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
PHM PEGASUS	69 F	114 F
POWER DRIFT	99 F	149 F
SOLEIL NOIR	134 F	162 F
THE STRIDER	89 F	139 F
VOLLEYBALL SIMUL	109 F	165 F
XENOPHOBE	109 F	163

COMPILATIONS

The STORY SO FAR V2 (SPACE HARRIER+BEYOND ICE PALACE+LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)	139 F	169 F
BEST OF VOL II (FOOTBALL MANAGER II+HOT SHOT+ZOMBI+TETRIS+LE NECROMANCIEN)	129 F	189 F
COIN OP HITS (OUTRUN+THUNDERBLADE+SPY HUNTER+ROADBLASTER+BIONIC COMANDO)	139 F	189 F
THE INCROWD (KARNOV+PREDATOR+GRYZOR+CRAZY CARS+TARGET RENEGADE+BARBARIAN+PLATOON+COMBAT SCHOOL)	139 F	
LES DEFIS DE TAITO (TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 ET 2+BUBBLE BOBBLE+FLYING SHARK+SLAPFIGHT)	139 F	194 F
THRILL TIME GOLD (PAPERBOY+GHOST BUSTERS+BATTY+BOMBJACK+TURBO ESPRIT)	139 F	
THRILL TIME PLATINIUM (BUGGY BOY+THUNDERCATS+SPACE HARRIER+B.ICE PALACE+LIVE LET DIE+OVERLANDER+HOPPING MAD+GOST GARIANOS+DRAGON LAIR+IKARI WARRIOR)	149 F	189 F

HIT PARADE

3D POOL	95 F	141 F
3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	95 F	139 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
BARBARIAN II	85 F	132 F
BUFFALO BILL	134 F	162 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CRAZY CARS II	122 F	159 F
DOUBLE DETENTE	95 F	141 F
DRAGON NINJA	95 F	141 F
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	95 F	145 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	149 F
HIGHWAY PATROL		192 F
JACK NICKLAUS GOLF	134 F	162 F
LAST NINJA II		143 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OMEYAD		187 F
PACMANIA	95 F	141 F
PERMIS DE TUER	95 F	141 F
PURPLE SATURN DAY	141 F	195 F
REAL GHOST BUSTERS	95 F	141 F
RENEGADE III	95 F	145 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
RUNNING MAN	93 F	139 F
SAVAGE	95 F	147 F
SHINOBI	95 F	149 F
SILK WORM	95 F	141 F
SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
SKATEBALL	119 F	149 F
SUPER SCRAMBLE	95 F	141 F
THUNDERBIRDS	144 F	162 F
XYBOTS	95 F	131 F

OFFRE SPECIALE ★ — 10%
pour toute commande de 3 logiciels

EDUCATIF

APPRENDS MOI A COMPTER	203 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	195 F
J'APPRENDS A LIRE	158 F
J'APPRENDS LES PANNEAUX	199 F

FRANCAIS

FCAIS REUSSITE 3ème	158 F
FCAIS REUSSITE 4ème	158 F
FCAIS REUSSITE 5ème	158 F
FCAIS REUSSITE 6ème	158 F
FCAIS CP CE1	216 F
FCAIS CE1 CE2	216 F
FCAIS CM1	216 F
FCAIS CM2	216 F

MATHEMATIQUES

MATH CP CE1	216 F
MATH CE2	216 F
MATH CM	149 F
MATH CM1	216 F
MATH SUCCES 3è	149 F
MATH SUCCES 4è	149 F
MATH SUCCES 5è	158 F
MATH SUCCES 6è	158 F
LA BOSSE DES MATH 3è	187 F
LA BOSSE DES MATH 4è	187 F
LA BOSSE DES MATH 5è	187 F
LA BOSSE DES MATH 6è	187 F
STATISTIQUES 1ERE TERM	189 F
MICROBREVET FRANCAIS	209 F
MICROBREVET GEOGRAPHIE	209 F
MICROBREVET ALGEBRE	209 F
MULTICOURS 3è	235 F
MULTICOURS 4è	235 F
MULTICOURS 5è	235 F
MULTICOURS 6è	235 F

ATARI

PROCHAINEMENT

AQUAVENTURA	225 F
B.A.T	249 F
BLADE WARRIOR	229 F
BLOODWYCH DATA DISK	149 F
BOMBER	297 F
CABAL	197 F
CHAOS STRIKE BACK	183 F
DOUBLE DRAGON II	NC
INTERPHASE 3D	NC
GALAXIE FORCE 2	279 F
LORD OF RISING SUN	197 F
MANIAC MANSION	249 F
OPERATION THUNDERB.	199 F
P-47	249 F
PICTIONARY	299 F
RAINBOW ISLAND	203 F
SPACE ACE	NC
TEST DRIVE II	288 F
TWIN WORLD	NC
U.M.S II	259 F

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (B.ICE PALACE+IKARI WARRIOR+BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	221 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+LIVE LET DIE+SPACE HARRIER)	221 F
MASTER COLLECTION (NIGEL MANSELL+HOT SHOT+M. MADNESS+FOOT MANAGER II)	254 F
TRIAD II (BAAL+MENACE+TETRIS)	238 F
SIMULATION PACK STe (IRON TRACKERS+SUPER SKI+500 cc)	240 F

NOUVEAUTES

A.P.B	197 F
ALTERED BEAST	221 F
ASPAR GRAND PRIX	240 F
BANGKOK KNIGHTS	221 F
BLOODWYCH	247 F
BLOOD MONEY	243 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CHAMBERS OF SHAOLIN	221 F
CONFLICT EUROPE	247 F
CHICAGO 90	239 F
DOGS OF WAR	221 F
DRAGON SPIRIT	221 F
DYNAMITE DUX	221 F
EYE OF HORUS	269 F
GAME SUMMER ED	221 F
GREAT COURT	249 F
H.A.T.E	218 F
HILLSFAR	269 F
IRON LORD	NC
KNIGHT FORCE	206 F
LASER SQUAD	221 F
LES PORTES DU TEMPS	278 F
LEGEND DE DJEL	219 F
FALCON MISSION 1	197 F
NAVY MOVES	239 F
NEW ZEALAND STORY	197 F
OIL IMPERIUM	197 F
PAPERBOY	221 F
PASSING SHOT	247 F
PIRATES	267 F
POPULOUS SCENERY	97 F
QUARTZ	259 F
RED STORM RISING	269 F
ROLLER COASTER	221 F
SCENERY HAWAI	190 F
SHINOBI	170 F
SOLEIL NOIR	221 F
SUPER SCRAMBLE	218 F
SUPER WONDERBOY	197 F
THE STRIDER	170 F
TERRY'S BIG AVENT.	221 F
TV SPORTS FOOTBALL	249 F
TINTIN SUR LA LUNE	235 F
XENON II	247 F

TRÈS SOFT LES CADEAUX!



POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

HIT PARADE

ACTION FIGHTER	259 F
AIRBORNE RANGER	247 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BATTLE CHESS	247 F
BLOOD MONEY	243 F
CRAZY CARS II	247 F
DUNGEON MASTER	243 F
EXPLORA II	307 F
F16 COMBAT PILOT	229 F
FALCON	235 F
FERRARI FORMULA 1	243 F
INDIANA JONES	197 F
KICK OFF	267 F
KING QUEST IV	293 F
KULT	273 F
MANHUNTER SAN FRANS.	269 F
NIL DIEU VIVANT	298 F
PERMIS DE TUER	199 F
POPULOUS	247 F
R.V.F HONDA	267 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROCKET RANGER	273 F
SHINOBI	197 F
SILKWORM	197 F
SKATEBALL	199 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
STARWARS TRILOGY	269 F
STUNT CAR	243 F
SUPER QUINTET	226 F
TIMESCANNER	197 F
TOM AND JERRY	269 F
TRIVIAL PURSUIT revolution francaise	288 F
VERMINATOR	249 F
WATERLOO	245 F
WEIRD DREAMS	222 F

COMMODORE

NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	109 F	162 F
ASPAR GRAND PRIX	134 F	171 F
CABAL	134 F	162 F
CITADEL	134 F	162 F
COIN OP HITS	129 F	159 F
DRAGON SPIRIT	134 F	147 F
DYNAMITE DUX	134 F	162 F
FIGHTING SOCCER	134 F	162 F
LAZER SQUAD		162 F
POWER DRIFT	134 F	162 F
ROLLER COASTER	134 F	162 F
STUNT CAR	163 F	218 F
THRILL TIME PLAT.	144 F	162 F
THE STRIDER	88 F	133 F
TEST DRIVE II		186 F
TERRY'S BIG ADV.	134 F	162 F
XENOPHOBE	109 F	163 F

Ne cherchez plus,
les Nouveautés au meilleur prix
sont chez **STARSOFT**

MINITEL 3615 Clubtel* STAR

AMIGA

PROCHAINEMENT

BLADE WARRIOR	247 F
BLOODWYCH DATA DISK	169 F
BOMBER	NC F
CABAL	243 F
DOUBLE DRAGON II	NC
GHOST & GOBBLINS	243 F
HARD DRIVIN	197 F
IT COME FROM DESERT	297 F
INTERPHASE 3D	247 F
LEISURE S. LARRY 2	297 F
MANIAC MANSION	249 F
P47	249 F
PICTIONARY	299 F
RAINBOWN ISLAND	279 F
ROCK'N'ROLL	NC
SPACE ACE	NC
TOWER OF BABEL	259 F
TWIN WORLD	NC
U.M.S.II	267 F
WILD STREET	NC

NOUVEAUTES

ASPAR GRAND PRIX	240 F
BATMAN The MOVIE	221 F
BEACH VOLLEY	221 F
CHAMBERS OF SHAOLIN	269 F
CHICAGO 90	240 F
CONFLICT EUROPE	245 F
CONTINENTAL CIRCUS	197 F
DOGS OF WAR	221 F
DRAGON SPIRIT	197 F
FIENDISH FREDDYS	272 F
FIGHTING SOCCER	269 F
GAME SUMMER ED	195 F
GEMINI WING	197 F
GOLDEN OLDIES	134 F
GREAT COURT	249 F
HILLSFAR	269 F
INDIANA JONES	197 F
JACK NICKLAUS COURSE	141 F
LANCASTER	221 F
LAZER SQUAD	221 F
MISSION FALCON	190 F
POLICE QUEST 2	249 F
POPULOUS SCENERY 1	95 F
POWER DRIFT	247 F
QUARTZ	249 F
RICK DANGEROUS	257 F
ROLLER COASTER	221 F
SCENERY HAWAI	190 F
SHINOBI	170 F
SOLEIL NOIR	221 F
STUNT CAR	243 F
STARWARS TRILOGY	249 F
SUPER QUINTET	251 F
SWORD OF TWILIGHT	269 F
TERRY'S BIG ADVENT	221 F
THE STRIDER	221 F

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 221 F
(B. ICE PAL.+IKARI WARRIORS +BUGGY BOY+BATTLE SHIP)

THE STORY SO FAR V3 221 F
(THUNDERCATS+BOMBJACK+ LIVE LET DIE+SPACE HARRIER)

THRILL TIME PLAT. II 269 F

ACTION AMIGA 253 F
(DEFLECTOR+ARTURA+CYBERNOID +MOTOR MASSACRE+TECHNOCOP)

HIT PARADE

ARCHIPELAGOS	247 F
BEAST	318 F
BLOODWYCH	247 F
BUFFALO BILL	259 F
BLOOD MONEY	243 F
CRAZY CARS 2	247 F
DELUXE PAINT III	749 F
DEMON'S WINTER	286 F
DUNGEON MASTER	223 F
DYNAMITE DUX	269 F
F16 COMBAT PILOT	243 F
EXPLORA II	289 F
FALCON	279 F
GOLD RUSH	247 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
GUNSHIP	245 F
HATE	197 F
LICENCE TO KILL	195 F
LORD OF RISING SUN	288 F
NAVY MOVES	239 F
MR HELI	249 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
OIL IMPERIUM	197 F
OTHELLO KILLER	199 F
PAPERBOY	221 F
PASSING SHOT	247 F
POPULOUS	247 F
RUNNING MAN	244 F
SAVAGE	197 F
SILK WORM	197 F
SLEEPING GODS LIE	297 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
SUPER SCRAMBLE	197 F
SWORD OF SODAN	247 F
TEST DRIVE II	293 F
T.D.2 SC CALIFORN	190 F
T.D.2 SC CARS	190 F
TINTIN SUR LA LUNE	283 F
THUNDERBIRDS	197 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
TV SPORTS	317 F
VIGILANTE	149 F
WATERLOO	247 F
WEIRD DREAMS	235 F
VINDICATORS	197 F
WICKED	288 F
XYBOTS	199 F
XENON 2	247 F
XENOPHOBE	265 F

PC et COMPATIBLES

NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	259 F
ASPAR GRAND PRIX	240 F
CARRIER COMMAND	382 F
CHICAGO 90	240 F
BAR GAMES	269 F
BUFFALO BILL	259 F
DEMONS WINTER	286 F
DUNGEON MASTER	NC
FERRARI F1	269 F
FRIENDISH FREDDYS	317 F
KNIGHT FORCE	206 F
M1 TANK PLATOON	437 F
MENACE	288 F
MUSCLE CARS	141 F
NIL DIEU VIVANT	298 F
OIL IMPERIUM	272 F
PAPERBOY	269 F
POPULOUS	NC
PURPLE SATURN DAY	235 F
ROLLER COASTER	269 F
SCENERY DISK HAWAI	190 F
SHOGUN	317 F
SOLEIL NOIR	221 F
SUPER SKI	333 F
THE CYCLES	269 F
THIRD COURRIER	269 F
TOTAL ECLIPSE	274 F
WATERLOO	259 F
VETTE	317 F
UFO	384 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE	288 F
ABRAHAMS BATTLE TANK	259 F
ARCHIPELAGOS	249 F
BAAL	272 F
CHESS MASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
CRAZY CARS II	249 F
F15 N°2	371 F
F16 COMBAT PILOT	227 F
F19	365 F
FASTBREAK	240 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
HILLSFAR	245 F
HORSE RACING	259 F
KING QUEST IV	350 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MENACE	288 F
MOTORCROSS	259 F
PERMIS DE TUER	259 F
POLE POSITION II	181 F
RACK'EM	234 F
RICK DANGEROUS	267 F
SINBAD	182 F
SOCCER	272 F
SPACE QUEST III	249 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F

CONSOLES

ATARI 2600

CONSOLE VCS Perit.	579 F
ASTEROIDS	102 F
ASTROBLAST	118 F
BASEBALL	118 F
BATTLE ZONE	90 F
BOXING	102 F
CALIFORNIA GAMES	158 F
CHESS	107 F
CROSS BOWN	122 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DEFENDER	91 F
DESERT FALCON	136 F
DOUBLE DUNK	134 F
ENDURO	110 F
F 14 TOMCAT	139 F
FIRE FIGHTER	110 F
FOOTBALL SOCCER	86 F
GALAXIAN	90 F
GHOSTBUSTERS	90 F
GRAND PRIX	110 F
JOUST	90 F
JUNGLE HUNT	90 F
MARIO BROSS	90 F
MIDNIGHT MAGIC	90 F
PACMAN JR	120 F
POLE POSITION	90 F
REAL TENNIS	96 F
SOLARIS	118 F
SPRINT MASTER	133 F

Dément !
Un catalogue tout en couleurs
à chaque commande

ATARI XE ET XL

LA CONSOLE XE	990 F
BALLBLAZER	122 F
CHOPLIFTER	124 F
DARK CHAMBERS	150 F
DONKEY KONG	149 F
EASTERN FRONT	84 F
FRIGHT NIGHT	144 F
FOOD FIGHT	144 F
FOOTBALL	84 F
JOUST	84 F
JUNGLE HUNT	129 F
MIDNIGHT MAGIC	150 F
MOON PATROL	90 F
STAR RAIDERS	124 F
TENNIS	94 F

PC ENGINE NEC

CONSOLE NEC (PC Engine Peritel)	1790 F
VICTORY RUN	399 F
BREAK IN	449 F
CYBER CROSS	439 F
DEEP BLUE	349 F
DRAGON SPIRIT	469 F
F1 PILOT	427 F
FANTAZY ZONE	278 F
FINAL LAP	469 F
GALAGA 88	279 F
CHAN & CHAN	249 F
MOTOR ROADER	389 F
P 47	489 F
PACLAND	389 F
R TYPE	339 F
R TYPE II	399 F
SPACE HARRIER	289 F
VIGILANTE	399 F
WORLD COURT TENNIS	429 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

CRYSTAL	159 F
FAST WINNER TURBO	129 F
JY2 (double branchement)	59 F
KONIX NAVIGATOR	149 F
KONIX SPEEDKING	109 F
PROFESSIONAL STANDARD	139 F
TURBO BLASTER	110 F
VENUS	69 F

DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD 10 disquettes 3"	189 F
POUR ATARI ST, AMIGA ET PC 10 disquettes 3"1/2	109 F
POUR PC COMPATIBLES 10 disquettes 5"1/4	69 F

BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 disk 3" ou 3"1/2	89 F
" 80 "	129 F
Pour 50 disk 5"1/4	89 F
" 100 "	129 F
SPACE MICRO (10 disk 3.5)	79 F

"Pour connaître la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 512 *(libellé en lettres majuscules)*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion					+ 50 francs
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

Payez par Carte Bancaire

Date d'expiration ..../............ Signature,

carte bleue CB

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

** "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...*

à retourner à :



B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

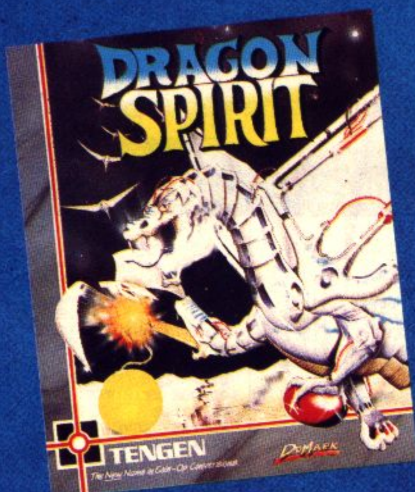
TI 73

N° Client (si connu) ....
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

TENGEN ... LA



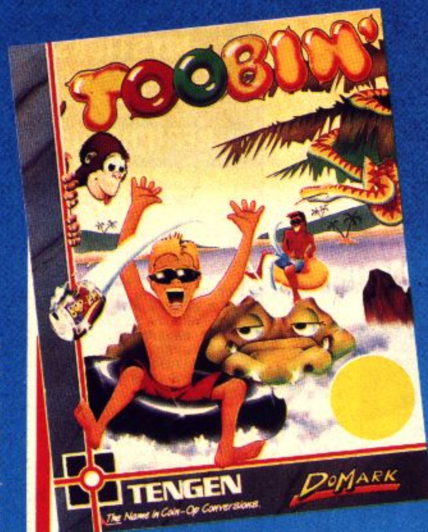


Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Amiga, Atari ST et IBM PC

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque
Amstrad, Atari ST,
Amiga et IBM PC









Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST, Amiga et IBM PC

ET BIEN SÛR...LA TOUTE DERNIÈRE
SIMULATION DE VOITURES.



Hard

superbe collection 89





Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga





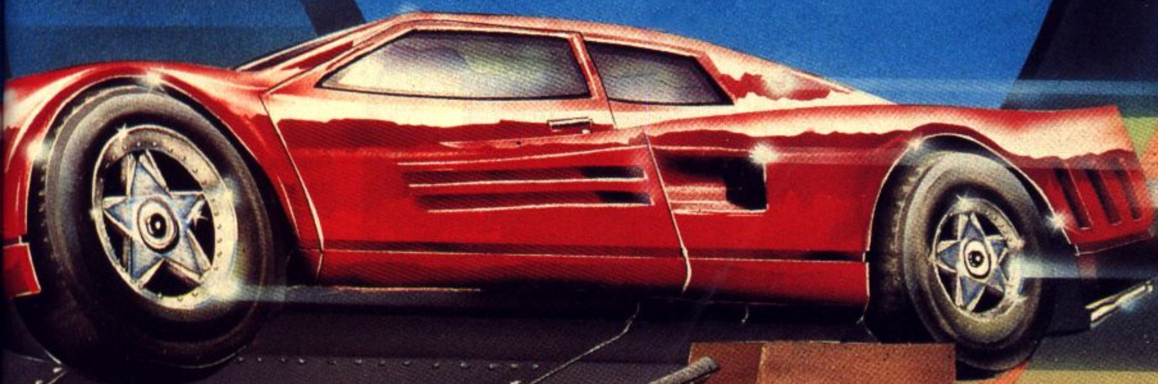
Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga





Photos d'écran sur Atari ST





Drivin'™ 60

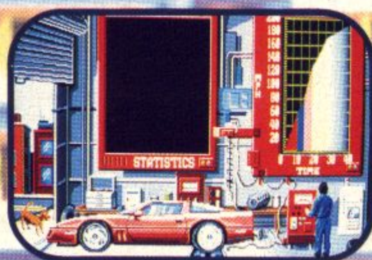
Edité par :
DOMARK
Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
(16) 1 48 98 99 00

ENTERTAINING YOUR P.C.



VETTE™
Spectrum Holobyte

Graphiques en 3 dimensions spectaculaires. Plan précis des rues de San Francisco et points de repère. Manœuvrabilité réelle. Facteurs de test de performance de chaque Corvette. Niveaux de difficulté différents. Choix entre 4 Corvettes. A vos marques, pied au plancer, partez. Attention cependant — ne soyez pas trop case-cou ou vous risquez de laisser plus que votre coeur à San Francisco!





DUNGEON MASTER™
FTL

Entrez dans le monde du maître du donjon et que la fantaisie devienne réalité! Pénétrez dans les profondeurs du mystérieux souterrain. DUNGEON MASTER vous place dans un donjon aux recoins les plus détaillés et jamais vus auparavant dans un jeu informatique. Tout bouge et marche! Saisissez les objects à l'aide de la souris et emmenez-les avec vous ou bien attrapez la clé et essayez-la dans la serrure de la porte verrouillée. Il y a peut-être un trésor derrière la porte ou un monstre affamé…





OMNICRON CONSPIRACY™
Image Works/First Star Software

Vous êtes Capitaine dans la Police des Etoiles et votre tâche est de veiller à ce que la paix règne dans l'univers — OMNICRON est d'une incroyable complexité. Fouillez tout et partout! Et surtout, ne vous laissez jamais faire!





WOLFPACK™
Mirrorsoft/Novalogic

Prenez la tête des destroyeurs ou des sous-marins allemands dans cette classique simulation de combat en mer. Avec ses sept scénarios dans des périodes différentes et son jeu de construction complet, WOLFPACK vous permet d'examiner tous les aspects de la Guerre Maritime de l'Atlantique Nord lors du conflit de 1939-45. WOLFPACK est la simulation sous-marine/surface la plus sophistiquée qui ait jamais existé!









Spectrum HoloByte™

distribué pa
UBI SOFT
1, Voie Félix Ebou
94000 CRÉTEI
Tél.: 16 (1) 48 98 99

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Consoles 16 bits :

L'arrivée officielle des consoles de poche et des 16 bits est français, la question est loin d'être négligeable. Les Sega et Nintendo non-professionnels : aux Etats-Unis, seuls les PC et compatibles une montée en puissance régulière, les 8 bits n'ont pu chasser les ST, nos micros favoris. Avec les 16 bits, il en va tout autrement.

L'univers de l'informatique de loisirs est plutôt calme ces temps-ci, en ce qui concerne le hard. Le *ST*, l'*Amiga* et le *PC* sont parvenus à s'imposer et ils se partagent tranquillement le marché — cette vision idyllique n'engage que la responsabilité d'A.H.L. (NDRC) —. Ces géants sont confortablement installés et ils ne risquent guère d'être détronés à court terme, car aucune machine révolutionnaire ne se profile à l'horizon. On parle bien d'un Archimedes nouvelle version, un excellent micro, c'est indiscutable, mais dont on peut douter de la réussite au niveau du jeu. Ce n'est pas avec les trois jeux et demi dont il dispose qu'il peut prétendre concurrencer les micros déjà en place, d'autant plus que son prix reste assez élevé. Le marché du hard sommeille, mais c'est du côté de l'empire du Soleil-Levant que pourrait venir la surprise. Les nouvelles consoles 16 bits et les consoles de poche sont sur le point de débarquer en Europe et elles ne manquent pas d'atouts...



CONSOLE OU MICRO ?

Aux Etats-Unis, au Japon, la guerre des consoles bat son plein. Les micros, hormis les *PC*, solidemment installés dans les bureaux comme à la maison, ont été balayés par les *Nintendo* ou *Sega*, entraînant dans leur chute bon nombre de société de softs. *Sega, Nintendo, NEC* et *Atari* (avec ses 2600 et 7800) se retrouvent donc face à face. En Europe, *ST, Amiga, CPC* et *PC* résistent encore avec succès à l'envahisseur nippon. Il est évident — du moins pour moi — que les mi-

Le PC Engine de NEC.

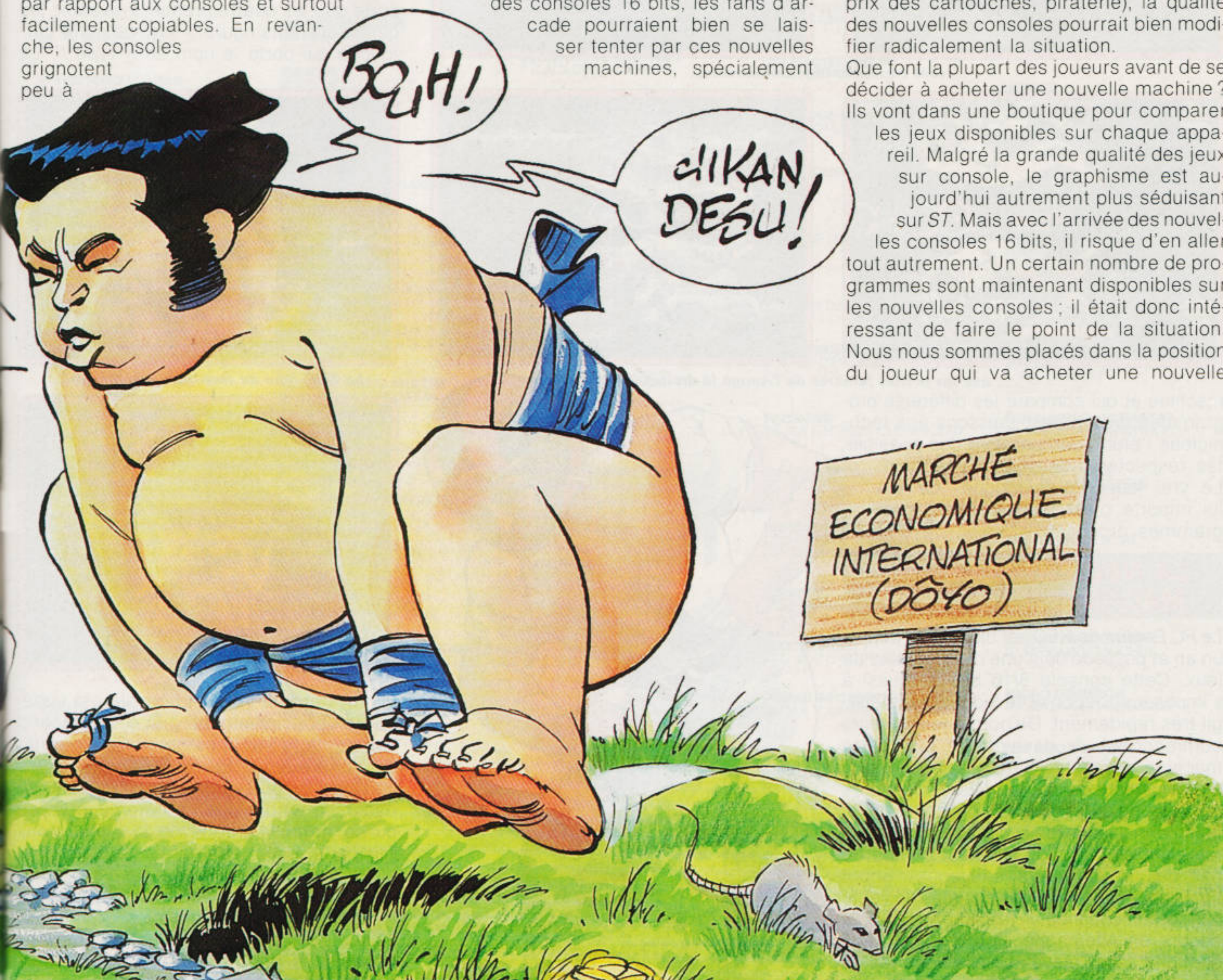


la fin des micros ?

imminente. Vont-elles bouleverser le paysage des microloisirs
ont éliminé impitoyablement, aux Etats-Unis et au Japon, les micros
ont bien résisté au tsunami japonais. En Europe, malgré
Amiga ou même CPC. Leurs performances les situaient loin derrière
Leurs jeux sont étonnants... Consoles ou Micros ? Suspense !

cros ne risquent pas d'être balayés dans un futur proche, car ils offrent un éventail de possibilités beaucoup plus large que celui des consoles. La programmation, la création graphique et musicale, la PAO et les jeux de simulation restent dans le domaine exclusif de l'ordinateur, qui bénéficie en plus, de nombreux jeux bon marché par rapport aux consoles et surtout facilement copiables. En revanche, les consoles grignotent peu à peu du terrain, surtout auprès des acheteurs très jeunes et l'expérience japonaise ou américaine montre qu'elles peuvent du jour au lendemain s'imposer en force. Il existe après tout, un bon nombre d'utilisateurs (dont je fais partie) pour qui un micro n'est qu'une console de jeux munie d'un clavier. Avec l'arrivée prochaine des consoles 16 bits, les fans d'arcade pourraient bien se laisser tenter par ces nouvelles machines, spécialement conçues pour eux. Vous allez répondre que les consoles *Sega* et *Nintendo* n'ont pas réussi leur percée dans notre pays. Faux ! la montée en puissance est régulière et les joueurs qui ont craqué pour une console en sont très contents. Et si la plupart des problèmes qui ont freiné le développement des consoles subsistent (spécifité du produit, prix des cartouches, piraterie), la qualité des nouvelles consoles pourrait bien modifier radicalement la situation.

Que font la plupart des joueurs avant de se décider à acheter une nouvelle machine ? Ils vont dans une boutique pour comparer les jeux disponibles sur chaque appareil. Malgré la grande qualité des jeux sur console, le graphisme est aujourd'hui autrement plus séduisant sur *ST*. Mais avec l'arrivée des nouvelles consoles 16 bits, il risque d'en aller tout autrement. Un certain nombre de programmes sont maintenant disponibles sur les nouvelles consoles ; il était donc intéressant de faire le point de la situation. Nous nous sommes placés dans la position du joueur qui va acheter une nouvelle

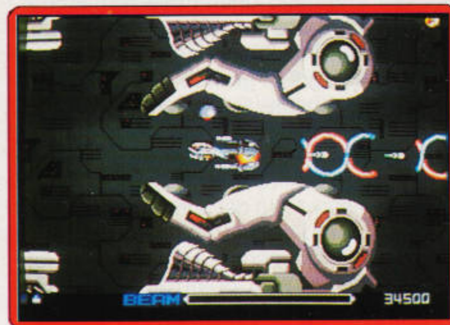





Les jeux NEC en plein écran (à gauche)...




... sont bien plus impressionnants...




... que les petites fenêtres de l'Amiga (à droite).



La NEC offre de meilleurs graphismes...



... que l'Amiga.

machine et qui compare les différents programmes disponibles. Laissons aux techniciens l'étude comparative des possibilités respectives de chaque machine. Le vrai joueur s'en moque : ce qui lui importe c'est la qualité des programmes proposés.

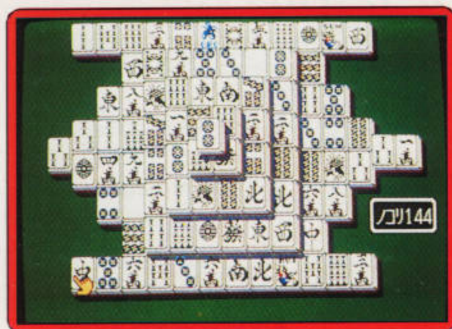


LA NEC EST-ELLE UNE MACHINE D'ARCADE ?

Le *PC Engine* de NEC est disponible depuis un an et possède déjà une cinquantaine de jeux. Cette console 8/16 bits a réussi à s'imposer au Japon et sa ludothèque s'élargit très rapidement. De nombreux éditeurs commencent à développer sur cette machine et plusieurs magazines lui sont exclusivement consacrés. NEC n'a toujours pris aucune décision en ce qui concerne la commercialisation de la console en Europe. Mais cet embargo de NEC est contourné par des importateurs sauvages : Shoot again pour la France, des sociétés de vente par correspondance en Angleterre, d'autres encore en Allemagne. Pourtant, en dépit d'un prix assez élevé et d'une absence de publicité, cette console fait déjà des adeptes. Mais il n'y a pas de mystère, la *NEC* fait autant parler d'elle parce que c'est un sacrée machine et que les jeux dont elle dispose sont très intéressants. Sur la cinquantaine de titres disponibles, plus de la moitié aurait mérité de passer en Hit dans *Tilt*, ce qui vous donne un premier aperçu du niveau général de la ludothèque du *PC Engine*.

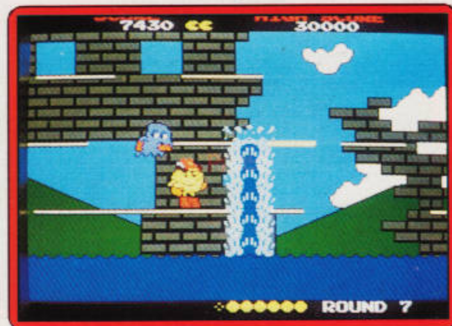
LE DUEL NEC/AMIGA

Un certain nombre de jeux existent à la fois sur la *NEC* et sur *Amiga*, ce qui nous permet de comparer les deux versions. Nous avons choisi de mettre en compétition les programmes *NEC* avec les versions *Amiga*, car ces deux machines représentent des capacités sonores équivalentes. En effet, le *ST* serait trop désavantagé sur ce plan.
R-Type : ces deux conversions sont très fidèles au jeu d'arcade originel, la construction des différents niveaux est donc strictement identique. Toutefois, il est important de rappeler que la version *NEC* ne comporte que les quatre premiers niveaux, les quatre suivants figurent sur une autre cartouche qui porte le nom de *R-Type II*. La jouabilité de la version console est supérieure, principalement grâce au second bouton de tir sur la manette. Cela permet de manœuvrer le module sans être contraint de presser la barre d'espace, au risque de perdre une vie bêtement. En ce qui concerne le graphisme, la version *NEC* l'emporte assez nettement car il s'agit d'un plein écran, ce qui n'est pas le cas sur *Amiga*. Bien que les sprites soient de qualité équivalente, ils sont plus grands sur *NEC* et les couleurs sont nettement meilleures. Les décors sont également plus fouillés. La version console offre également





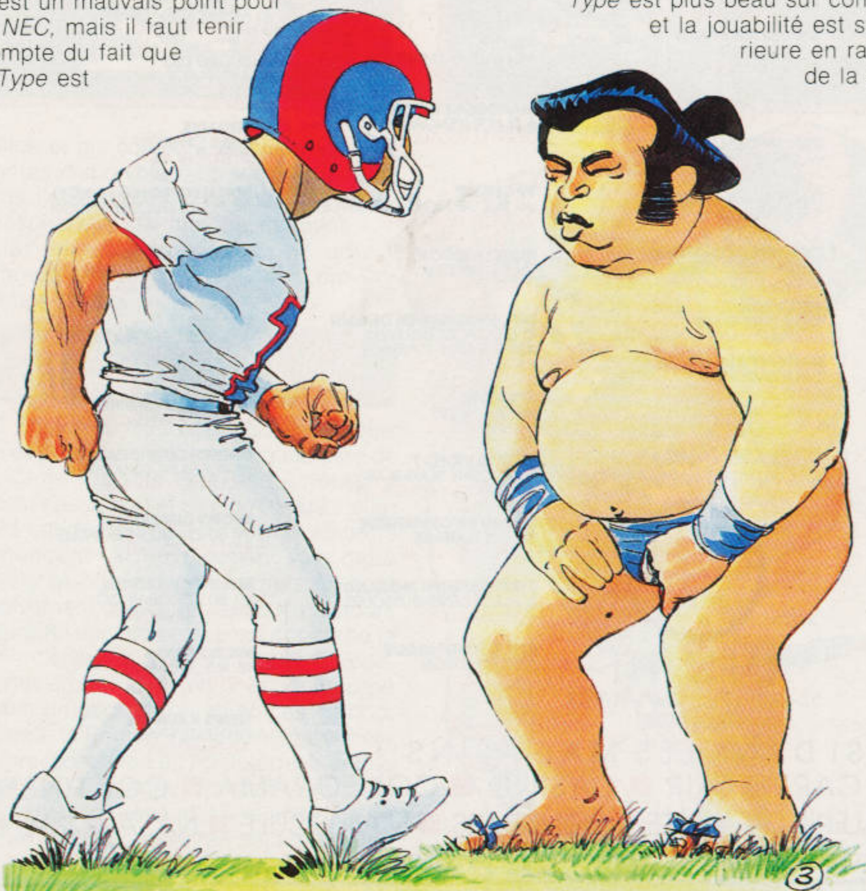
Shangaï est bien plus beau sur Amiga (à droite) que sur NEC.





Pacland sur NEC (à gauche) : une victoire écrasante.

une animation plus rapide. Mais surtout, le décor « scrolle » aussi verticalement en fonction de la position de votre vaisseau, alors qu'il est fixe sur *Amiga*. Cela n'a aucune incidence sur le jeu proprement dit, mais c'est très agréable sur un plan visuel. En revanche, certains sprites clignotent par moments, ce qui n'est pas le cas sur *Amiga*. C'est un mauvais point pour la *NEC*, mais il faut tenir compte du fait que *R-Type* est l'un des tous premiers jeux développés sur cette console et qu'aucun programme récent ne présente ce défaut. Le thème musical est identique dans les deux versions, avec une qualité de son équivalente, mais les bruitages sont mieux rendus sur *Amiga*. La différence n'est donc pas conséquente entre les deux versions, mais *R-Type* est plus beau sur console et la jouabilité est supérieure en raison de la souplesse des commandes et de la présence d'un second bouton de tir.



Shangai : et oui, cette création réussie d'Activision à base de pions de mah-jong existe sur la *NEC*. C'est une surprise, car cette console est surtout tournée vers les jeux d'arcade. La comparaison entre les deux versions est indiscutablement en faveur de l'*Amiga*. Curieusement, la version console est complètement ratée, alors que c'est le type même de programme qui ne pose aucun problème technique. Les couleurs sont d'une incroyable pauvreté, l'effet de relief est beaucoup moins réussi que sur *Amiga* et le joystick est bien moins confortable que la souris, dans ce type de jeu. Le seul avantage de la version console, la musique chinoise, qui accompagne le jeu, mais ce n'est vraiment pas important.

Pacland : Cette conversion d'un jeu d'arcade de Namco est nettement plus réussie sur *NEC* que sur *Amiga*. La version console est en plein écran, les sprites sont plus gros et leur animation est bien plus riche. Alors que le scrolling de la version console est irréprochable, celui de l'*Amiga* est l'un des plus saccadés que l'on ait vu sur cette machine. En revanche, la mise en couleurs et la bande sonore sont équivalentes sur les deux machines. Mais ce qui est le plus marquant, c'est l'extraordinaire souplesse des commandes sur *NEC*. Pacman réagit avec rapidité et précision à la moindre commande, procurant un grand plaisir de jeu. La version *Amiga* semble correcte sur ce plan, mais lorsqu'on a pratiqué l'autre les mouvements de votre personnage vous paraissent bien raides sur *Amiga* et on se sent très frustré. La différence visuelle n'est pas trop importante, mais il y a un abîme entre les deux sur le plan de la jouabilité. D'autre part, la version *NEC* reprend absolument toutes les scènes du jeu d'arcade avec une fidélité exemplaire, ce qui n'est pas le cas des versions micro.

Space Harrier : ce jeu d'arcade de Sega est en plein écran sur les deux versions. Mais le graphisme est plus fin sur *Amiga* et les couleurs nettement plus belles. L'impression de vitesse est fort bien rendue sur *Amiga*, par le défilement des carrés qui recouvrent le sol, alors que la version *NEC* se contente de quelques lignes de couleurs. L'animation est également plus rapide sur *Amiga*, mais la bande sonore est de qualité égale pour chaque version. *Space Harrier* est la seule conversion d'arcade qui soit ratée sur la console *NEC*, tandis que l'*Amiga* dispose d'une version signée par Elite, marque réputée pour sa qualité.

Vigilante : les deux versions de ce beat-them-up d'arcade sont très réussies. Celle d'*Amiga* est très proche du jeu d'arcade, mais sur *NEC*, c'est carrément le jeu d'arcade. Le graphisme est excellent dans les deux cas, mais une fois de plus, la *NEC* offre l'avantage d'être en plein écran, d'avoir des sprites beaucoup plus grands et des décors bien plus détaillés. Avantage également pour la version console, sur le

DOSSIER

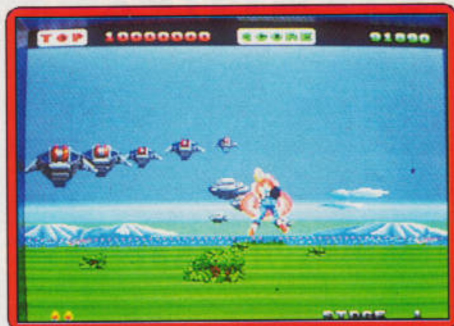






Vigilante sur NEC reprend tous les éléments du jeu d'arcade (au centre, la version Amiga).

plan de l'animation qui est plus rapide. Les bandes sonores sont aussi réussies l'une que l'autre. Les thèmes musicaux sont différents, mais ils soutiennent bien l'action dans les deux cas et les bruitages sont du même niveau. Les deux versions bénéficient d'une excellent jouabilité, mais là aussi la *NEC* l'emporte : les combats à la fin de chaque niveau sont nettement plus passionnants sur la console du fait qu'elle suit en tout point le jeu d'arcade : le costaud à la fin du premier niveau vous soulève du sol pour vous lancer une série de



Space Harrier est bien meilleur...



sur Amiga.

coups de poings. Dans le second niveau, des adversaires sont juchés sur le toit des véhicules et ils vous sautent dessus lorsque vous approchez. Quant aux deux karateka, à la fin du second niveau, ils combattent plus intelligemment.

Dungeon Explorer et Gauntlet : *Dungeon Explorer* est indiscutablement un clone de *Gauntlet*, dans lequel un ou plusieurs joueurs explorent des donjons peuplés de créatures agressives. Il est possible de jouer à cinq sur *NEC*, alors que la version *Amiga* n'accepte que quatre joueurs. Toutefois, il faut signaler qu'il est nécessaire d'acheter une interface multijoueur assez coûteuse. *Dungeon Explorer* vous offre le choix entre huit personnages qui présentent vraiment des capacités fort différentes, tandis que *Gauntlet* ne dispose que de quatre personnages. Le graphisme, plein écran, de la version NEC est nettement supérieur, tant pour les sprites que pour les décors et les couleurs, très nunacées. L'animation l'emporte également en rapidité, et en qualité d'animation. En plus de bruitages de qualité, *Dungeon Explorer* présente d'excellents thèmes musicaux, qui apportent beaucoup à l'ambiance de jeu, tandis que *Gauntlet* ne dispose que de quelques effets sonores. En ce qui concerne l'intérêt du jeu, le clone est bien plus riche que son modèle. Les donjons comportent plusieurs étages reliés par des escaliers, les créatures sont plus variées, vous affrontez de superbes monstres à la fin de chaque donjon et il y a même des scènes intermédiaires entre deux niveaux. Enfin, un système de codes permet de reprendre le jeu sans avoir à retraverser les donjons que l'on connaît par cœur, comme c'est le cas pour *Gauntlet*. *Dungeon Explorer* est largement supérieur à *Gauntlet II* sur tous les plans.

Gunhed et Xenon II : ces deux programmes figurent parmi les meilleurs shoot-them-up à scrolling vertical, sur leurs machines respectives. Ils présentent suffisamment de points communs pour qu'il soit intéressant de les comparer. Dans les deux cas, on peut se procurer des armes spectaculaires et on affronte de superbes monstres. Tous deux bénéficient d'une réalisation impressionnante. *Xenon II* l'emporte au niveau du graphisme, plus fin, et les monstres sont nettement plus beaux que ceux de son concurrent. En revanche, *Gunhed* possède une meilleure animation. La quantité de sprites présents à l'écran est d'autant plus impressionnante qu'ils se déplacent à une vitesse incroyable. Sur le plan de l'innovation, c'est *Xenon II* qui marque le point,

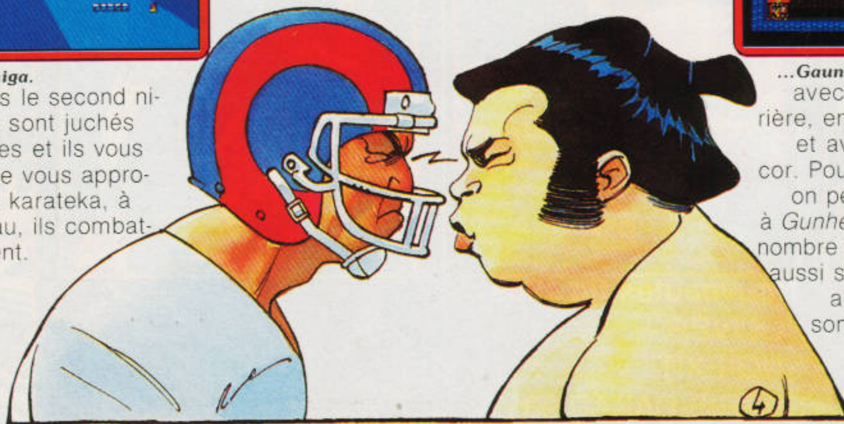


Dungeon Explorer sur NEC dépasse de loin...



...Gauntlet (sur Amiga) dont il s'inspire.

avec la possibilité de repartir en arrière, en inversant le sens du scrolling, et avec la plongée dans le fond du décor. Pour ce qui est de l'intérêt de jeu, on peut accorder un léger avantage à *Gunhed*, principalement en raison du nombre incroyable d'armes différentes, aussi spectaculaires qu'efficaces. Les armes disponibles dans *Xenon II* sont aussi impressionnantes, mais les plus spectaculaires ne durent que quelques secondes. Le duel entre *Gunhed* et *Xenon II* donne un match nul.





Ghouls'n Ghosts.



Les graphismes du jeu d'arcade au pixel près.



Le chevalier se retrouve en slip.

La Sega 16 bits.



La nouvelle console 16 bits de Sega remporte déjà un succès fou au Japon. Virgin envisage de la commercialiser en France au mois d'avril. Et l'arrivée de cette machine de qualité risque de faire du bruit. D'ici là, une trentaine de titres devraient être disponibles. Tout comme la *NEC*, cette console fait la part belle aux conversions d'arcade et, parmi les titres en cours de développement, on trouve *Golden Axe*, *Forgotten Worlds* et *New Zealand Story*. *Super Hang On* est déjà terminé et, selon des sources dignes de foi, cette version serait extraordinaire. L'animation serait plus rapide que celles des versions *Amiga* et *ST* et les sprites bien plus grands. Ce n'est pas un mince exploit car *Super Hang On* est particulièrement réussi sur micro.

Nous avons pu mettre la main sur *Ghouls'n Ghosts*, ce grand jeu d'arcade de Capcom qui est la suite du célèbre *Ghost'n Goblins*... Au secours ! Arrêtez tout ! C'est trop beau. Il n'ont pas fait les choses à moitié les programmeurs de Sega. Cette conversion est l'exacte reproduction du jeu d'arcade, au pixel près. Tous les personnages, très colo-

PC II ET MEGA DRIVE

C'est un scoop ! Nous venons d'apprendre que NEC est sur le point de commercialiser une nouvelle console au Japon : le *PC engine II*. Cette fois, il s'agit d'une console 16/32 bits. Nous n'en savons pas plus pour l'instant, mais nous reviendrons sur ce sujet dans un prochain numéro. Quand on connaît la qualité des softs sur la *NEC*, on se dit que cette nouvelle machine risque de faire très mal. Cela pourrait être un rude coup pour les salles d'arcade.



Gunhed :



...des monstres moins réussis...



...que ceux de Xenon II.



VROOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

- Animation qualité arcade
- Gestion 3D de la route (Montée, descente, élargissement et rétrécissement)
- Son digitalisé et relief sonore
- Consommation d'essence, usure pneu et moteur, arrêt au stand
- Mode Arcade et Simulation
- Entrainement possible
- Championnat avec qualif.
- Sauvegarde d'un championnat en cours
- Connexion entre machines (locales ou à distance)



PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d'inscription dans la boîte







JAILLARD

NOËL : ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART

199 F Prix Conseillé Atari et Amiga

Lankhor

rés, sont superbement dessinés et l'ensemble fourmille de petits détails : les mottes de terre qui se soulèvent avant qu'une créature sorte de terre, les plumes des vautours qui volent en tous sens lorsque vous les tuez d'un coup d'épée, la pluie qui tombe et le vent qui emporte les feuilles des arbres, etc. Quant à l'animation, c'est un vrai bonheur. Le scrolling est irréprochable et l'animation des personnages est excellente. La souplesse des commandes est parfaite, ce qui procure une jouabilité parfaite. On se calme ! Il faut que je m'arrête, sinon je vais vous écrire des pages bourrées de formidable, superbe, magnifique, etc... et vous allez encore dire que je m'emballe. Mais il y a vraiment de quoi, car c'est la plus belle conversion d'arcade que l'on ait vu sur une console ou un micro.

MEGA DRIVE CONTRE AMIGA

Super Thunderblade et Thunderblade : la comparaison entre ces deux programmes est plus délicate, dans la mesure où *Super Thunderblade* s'inspire librement du jeu d'arcade, tandis que la version *Amiga* en reprend la plupart des scènes. Dans les deux cas, les graphismes sont fins, mais la version Sega offre des sprites nettement plus grands et le plein écran. Sega a éludé la plus grosse difficulté technique en ne présentant pas la scène du début, dans laquelle l'hélicoptère survole les immeubles, dont la perspective change. L'*Amiga*, lui, parvient à rendre cet effet de manière assez convaincante. En revanche, bon nombre de scènes figurent dans les deux versions : les rochers, le porte-avions, le passage entre les immeubles, etc. Toutes ces scènes sont mieux réussies sur le *Mega Drive*, principalement en raison d'une animation beaucoup plus rapide. En effet, dans la version *Amiga*, les excellents graphismes ont été obtenus au détriment de l'animation. La lenteur de l'action est particulièrement gênante dans un shooot-them-up. *Super Thunderblade* l'emporte haut la main au niveau de l'intérêt de jeu...

Altered Beast : ce programme est un bon exemple, puisqu'il est à la fois disponible sur *Sega, NEC* et *Amiga*. Les deux versions sur consoles 16 bits sont réussies, mais la version *Mega Drive* est plus belle. Les sprites sont un peu plus grands, les décors plus soignés et les couleurs plus nuancées. En ce qui concerne l'animation, c'est plus discutable puisque les personnages sont mieux rendus sur *NEC*. En revanche, le scrolling différentiel de la version *Sega* est fluide, tandis que celui de la *NEC* est lent, saccadé et il défile sur un seul plan. L'animation sonore est également meilleure sur *Sega*, avec notamment des voix digitalisées qui ne figurent pas sur l'autre version. La jouabilité est excellente sur les deux machines, mais la version *NEC* est plus difficile que l'autre. La version *Mega Drive* l'emporte sur sa concurrente, mais d'une courte tête.

La version *Amiga*, inférieure sur tous les plans, ne fait pas le poids à côté des précédentes : elle n'est pas plein écran ; le graphisme est beaucoup moins réussi et, surtout, les sprites sont deux fois plus petits. Les commandes sont loin de présenter la même souplesse, d'où une perte sensible de jouabilité. Je dois dire que j'aimais beaucoup la version *Amiga*, mais j'ai changé d'avis immédiatement lorsque j'ai vu les versions console.

KONIX : UN OUTSIDER SERIEUX ?

La console *Konix*, annoncée à grand fracas l'année dernière, s'est faite beaucoup plus discrète depuis. Elle devait être présentée au Personal Computer Show de Londres et effectivement Konix occupait un grand stand, mais rien n'était vraiment au point. Cela est d'autant plus regrettable que le concept de cette console est particulièrement intéressant : un fauteuil hydraulique, un volant et des commandes modulables selon que l'on pilote un avion, un hélicoptère ou une moto, voilà une série d'accessoires assez tentants. Depuis le volant et les pédales de la console *Coleco* (tous ceux qui les ont utilisés en gardent un souvenir ému) on a rien vu de neuf dans ce domaine, à l'exception des pistolets.

C'est un projet ambitieux, mais on peut raisonnablement douter que Konix parvienne à le réaliser. Cette société anglaise a réussi à s'imposer avec une gamme de joysticks d'excellente qualité, mais de là à prétendre attaquer les Japonais sur leur propre terrain, c'est une autre histoire. Le lancement d'une console et de tous ses accessoires représente un investissement colossal sans mesure avec les moyens dont peut disposer une petite société européenne. On se demande vraiment comment Konix



Thunderblade : moins d'effets sur Sega, mais...



...l'action est plus rapide que sur Amiga.



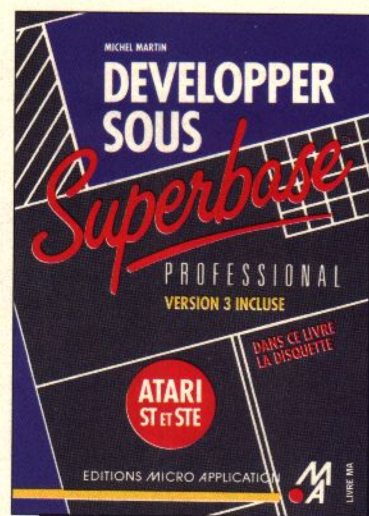


Altered Beast : la version NEC est moins bonne...



...que celle de Sega.

GRANDE RESERVE DE MATIERE GRISE.





LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2

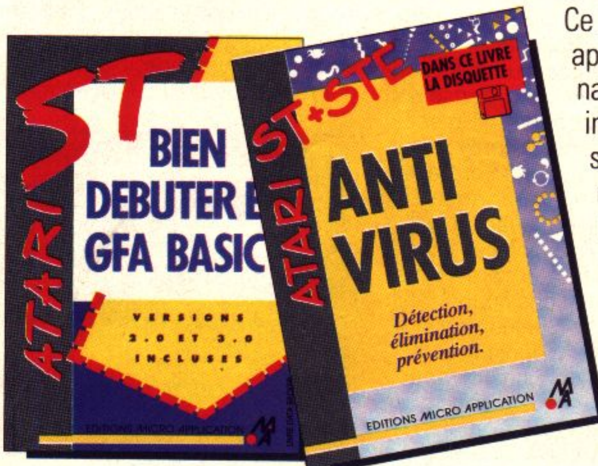
Véritable mine d'informations techniques sur la programmation système des Atari ST et STE, cet ouvrage vous permet de mettre en pratique vos connaissances dans les domaines les plus pointus : système d'exploitation, ressources graphiques et sonores, entrées/sorties, interface GEM... Avec plus de 40 programmes types dans les quatre langages clés de l'Atari ST (GFA Basic, OMIKRON®, langage C ou assembleur) vous serez prêt à affirmer vos talents de programmeur. Réf. ML 589. 199 F. Réf. 689. 299 F avec disquette 720 Ko. 370 p.

DEVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONAL
Version 3 incluse

Ce livre de référence contient tous les outils pour réussir vos développements. Avec plus d'une centaine d'exemples et une disquette contenant 9 applications prêtes à l'emploi et commentées, apprenez à maîtriser le langage DML dans tous ses domaines d'applications : création de fichiers, manipulation des enregistrements, accès au système... Réf. ML 688. 299F avec la disquette. 280 p.

ANTI VIRUS

Afin d'éviter la perte des données ou la destruction de vos programmes favoris, ANTI VIRUS propose des informations pratiques ainsi qu'un programme de détection et d'élimination des virus. Ce livre vous apprendra à reconnaître très tôt une infection, à observer ses techniques de reproduction avant de traiter vos programmes et votre système. Réf. ML 657. 199 F. avec la disquette.



BIEN DEBUTER EN GFA BASIC
Versions 2.0 et 3.0 incluses.

A l'aide de nombreux exemples clairs et progressifs, découvrez les notions de base du langage le plus évolué sur ST et effectuez rapidement vos premiers pas en programmation : boucles, procédures, création graphique et sonore...
Le glossaire complet de toutes les fonctions du GFA Basic vous apportera une aide précieuse et détaillée tout au long de vos développements. Enfin, profitez des nombreuses astuces et sachez éviter les pièges. Réf. ML 527. 129 F. 248 p.

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

TI 73

REF.	DESIGNATION	PRIX
	FRAIS D'ENVOI*	
	*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé.	TOTAL TTC

Nom ____________
Adresse ____________
Ville ____________
Code postal

Date ____________ Signature

□ mandat □ chèque
à l'ordre de MICRO APPLICATION
date d'expiration ____________

EDITIONS MICRO APPLICATION



WELLDONE



La console Konix est entièrement modulable. Selon le jeu, on peut y adapter le volant d'une voiture, le guidon d'une moto ou le manche à balai d'une simulation aérienne.

compte avancer ce projet, qui est loin d'être au point face aux consoles *NEC, Nintendo* et *Sega*. D'autant plus que ces sociétés ont tout pour elles : des consoles très performantes et totalement au point, une logithèque de qualité et d'énormes moyens financiers. C'est la lutte de David contre Goliath avec un siège hydraulique en guise de fronde. La profession ne semble pas envisager une seconde que Konix puisse gagner son pari. De nombreuses rumeurs non confirmées circulent à propos des problèmes techniques et financiers de la firme anglaise. Au PCS de Londres, plusieurs éditeurs anglais répétaient à qui voulait l'entendre que des problèmes techniques rendent toute duplication impossible pour les softs réalisés pour la console *Konix*. C'est difficile à croire, mais cela expliquerait le fait qu'au PCS les jeux présentés tournaient sur disque dur, tandis que les consoles n'étaient même pas branchées sur le secteur. D'autres bruits de couloir, provenant de sources généralement bien informées, font état d'un éventuel rachat par Amstrad ou Atari. La société Konix, quant à elle, annonce une commercialisation pour le premier trimestre 1990. Qui faut-il croire ? Mais abandonnons ces spéculations pour parler un peu des jeux présentés. Sur les cinq programmes visibles au PCS, aucun n'était terminé. Il s'agissait de préversions qui tournaient en démonstration. Il n'est donc pas possible de parler de jouabilité, mais on peut quand même se faire une idée du graphisme et de l'animation.

Star Ray : ce grand shoot-them-up de Logotron (Tilt d'or 1988) semble réussi, mais cette version n'apporte rien de neuf par rapport à celle de l'*Amiga*. D'autre part, ce jeu a déjà plus d'un an et on a vu mieux depuis.

Attack of the Mutant Camels : la version *Konix*, qui devrait être compatible avec le siège hydraulique, n'est pas vraiment attirante. Le graphisme est supérieur à celui de la version *ST*, mais vu la médiocrité de ce programme, cela ne change pas grand-chose.

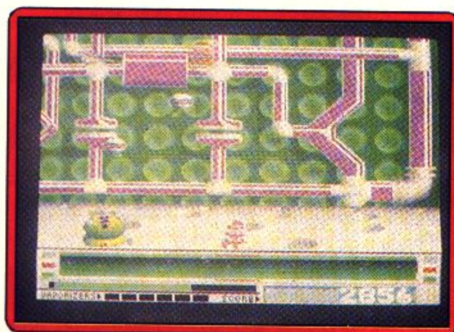
Hammerfist : ce programme ne présentait qu'un seul tableau et il est impossible de se faire idée de son intérêt.

Last Ninja II : ce chef-d'œuvre de System 3 n'a pas l'air mal, mais le graphisme est bien moins fin que sur *ST* et *Amiga*.

Bikers : une course de motos nettement inférieure, pour l'animation et le graphisme, à *Super Hang On*, version 16 bits.

NINTENDO TOUJOURS EN EMBUSCADE

Il est assez amusant de constater que la position du leader japonais est totalement à l'opposé de celle de l'outsider anglais. Alors que Konix s'affiche ostensiblement avec une console et des jeux qui sont loin d'être au point, Nintendo fait le maximum pour faire oublier que sa nouvelle console 16 bits est prête depuis longtemps, ainsi que les logiciels qui l'accompagnent. Il est pratiquement impossible d'obtenir le moindre renseignement sur cette machine, dont le secret est aussi bien gardé que celui d'un nouveau prototype de missile à tête chercheuse. Pourquoi ? Tout simplement parce que Nintendo n'a vraiment aucune raison de se presser. L'ancienne console se vend encore fort bien. Quant aux logiciels, ils représentent une véritable mine d'or au Japon et aux Etats-Unis. Certaines rumeurs font état d'une commercialisation de la nouvelle console (au Japon) cet été, quand les stocks précédents seront écoulés. C'est plausible, mais il semble plus probable qu'aucune décision n'ait encore été prise et que, fort de sa position de leader, Nintendo attende son heure.



Star Ray.



Bikers.

En attendant, la firme est devenue tellement puissante que son influence s'étend de jour en jour. Vous pensez sans doute que cela ne vous concerne pas, car le Japon est bien loin. A voir ! En effet, depuis quelques temps, des éditeurs de premier plan semblent délaisser nos micros au profit de la console *Nintendo*. Il faut dire qu'un hit sur *Nintendo* peut représenter des ventes de plusieurs millions d'exemplaires, alors qu'avec la piraterie, les gros succès sur micro dépassent rarement les cent mille exemplaires. D'autre part, des sociétés américaines qui n'avaient pas su se retourner aussi vite que Nintendo sur le développement des jeux ont été balayées par le raz de marée de cette console. Cela fait réfléchir et, si l'on a les moyens de créer des jeux à la fois sur micro et sur console, mieux vaut ne pas s'en priver.

Heureusement pour les possesseurs de micros, il faut payer une très forte somme à Nintendo pour avoir le droit de développer un programme sur cette console et seuls les vrais poids lourds peuvent se lancer dans de tels investissements. S'il en était autrement, la plupart des éditeurs iraient dans cette direction.

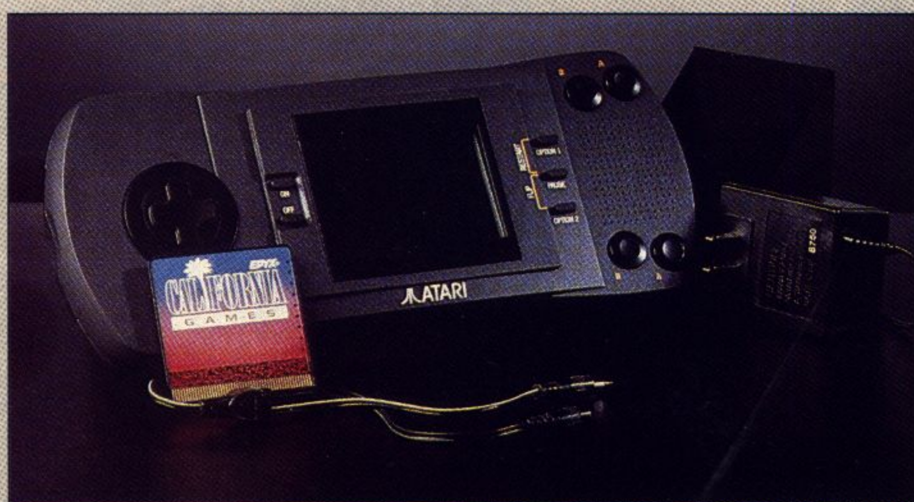
Et puis, Nintendo est un dieu jaloux. Passe encore que le géant japonais refuse que ses grands succès, comme *Super Mario Bros* ou *la Légende de Zelda*, soient adaptés sur d'autre machines. C'est irritant, mais c'est de bonne guerre. Mais il semblerait que Nintendo tente d'imposer une exclusivité aux éditeurs désireux de développer pour la console. Certains grands succès d'arcade seraient donc adaptés uniquement sur cette console. Cela éclairerait par exemple les explications embarrassées d'Elite quant au superbe *Dragon's Lair* développé sur *Nintendo* et qui ne fera l'objet d'aucune conversion sur micro.

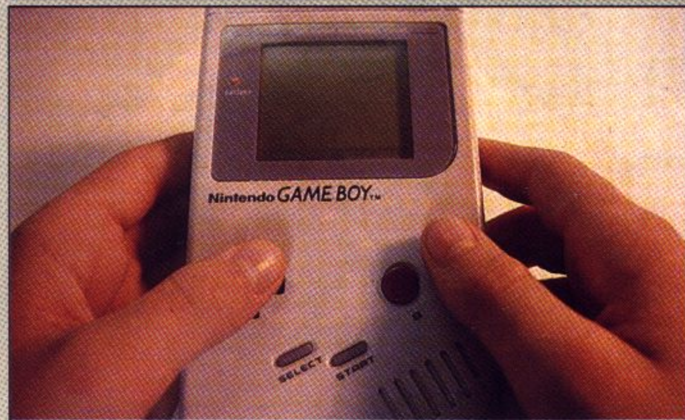
LES CONSOLES PORTABLES

Dans ce créneau entièrement nouveau, les consoles risquent de faire un malheur. Pour l'instant, seuls Nintendo et Atari sont en course, mais d'autres pourraient leur emboîter le pas en cas de succès.

Le Game Boy de Nintendo

Il tient dans la main, il tient dans la poche. Le *Game Boy* est une console qui mesure





Le Lynx d'Atari (en haut), la seule console américaine, sera sans doute beaucoup plus cher que le Game Boy (en bas) mais ses performances techniques le rapprochent plus d'une console traditionnelle.

9 cm × 15 cm, avec un écran à cristaux liquides de 5 cm × 4 cm. Cet appareil marche sur pile ou sur secteur. Le son est assez soigné, puisqu'il est en stéréo. L'appareil comporte un haut-parleur, ainsi qu'une prise casque. Un câble peut relier deux appareils afin de pouvoir jouer à deux. Les jeux se présentent sous la forme de minuscules cartes. Cinq programmes sont déjà disponibles. Les plus intéressants sont le génial *Tetris* et *Super Marioland*. Cette excellente variante de *Super Mario Bros* comporte des scènes empruntées au programme originel, ainsi que d'autres, entièrement nouvelles. Les autres sont *Super Lode Runner, Super Base-ball*, et All Ayway (une variante d'Arkanoïd). Le savoir-faire de Nintendo en matière de jeux est indiscutablement un gros avantage pour cette console portable. Mais certains risquent d'être rebutés par l'écran à cristaux liquides, d'autant plus qu'il est monochrome. Le *Game Boy* a pris un bon départ au Japon, en réalisant le score impressionnant de 300 000 exemplaires vendus le jour même de sa sortie. C'est confirmé, il sera commercialisé en France en 1990. Cette console portable s'adresse plus particulièrement à un public assez jeune, ainsi qu'à des intoxiqués (c'est mon cas) qui supportent mal l'idée de voyager sans le moindre jeu à portée de la main.

Un Atari de poche

Se souvenant de ses premiers succès grâce à la console *VCS*, Atari semble désireuse de faire un come-back dans ce domaine, où les Japonais règnent en maîtres. En dépit de son prix plus élevé, le *Lynx* d'Atari est un concurrent sérieux pour le *Game Boy*. Et puis c'est une véritable console 16 bits, avec un écran plus grand que celui de son concurrent, qui est capable d'afficher 16 couleurs simultanément.
Cette machine très performante a été créée par R.J. Mical et Dave Needle. Ces deux noms vous sont sans doute inconnus, mais ce ne sont pas des débutants, puisqu'ils ont conçu l'*Amiga*.
A l'origine, le *Lynx* a été créé pour Epyx, mais Atari s'est substitué à cet éditeur américain victime de l'explosion des consoles. Cela explique que plusieurs succès d'Epyx, comme *California Games* ou *Impossible Mission*, soient déjà disponibles pour cette console. Parmi les premiers titres disponibles, on trouve des jeux d'aventure, des shoot-them-up et quelques clones de jeux d'arcade célèbres, comme *After Burner* ou *Rampage* ; bref, une grande variété de jeux, pour séduire un large public. C'est une machine assez remarquable, qui devrait faire parler d'elle lors de sa sortie, courant 90, mais qui coûtera probablement deux fois plus cher que le *Game Boy*.

FAUT-IL ACHETER UNE CONSOLE OU UN MICRO ?

Les jeux d'action sont généralement supérieurs à leurs équivalents sur micro, mais ce ne sont pas les capacités des machines qui sont en cause, mais la programmation. En effet, quand un éditeur a une chance de vendre un million d'exemplaires sur une console, il peut se permettre de laisser une importante équipe de programmeurs travailler, pendant le temps nécessaire, sur un seul jeu. Du fait de la piraterie, les jeux sur micros sont très loin de se vendre autant, alors les moyens ne sont pas les mêmes et le résultat s'en ressent. Il est évident que lorsque des programmeurs de talent s'en donnent la peine, le résultat est de qualité égale. Quand les Bitmap brothers, par exemple, réalisent *Xenon II* ou *Speedball*, ils n'y a vraiment rien à envier aux jeux sur console. La clef du problème est commerciale et on ne voit pas ce qui pourrait modifier cette situation. Il est certain que, dans l'ensemble, les jeux d'action sur consoles resteront encore longtemps supérieurs à leurs équivalents micro.
Alors, faut-il acheter une console 16 bits ? Pour un fan d'arcade la réponse est oui. Posséder la *NEC* ou le *Mega Drive*, c'est avoir une salle d'arcade à domicile. Les jeux disponibles ont une durée de vie beaucoup plus longue et on ne reste pas sur sa faim, comme c'est souvent le cas pour les conversions micro. Mais si vous aimez également d'autres types de jeux, rien ne pourra remplacer votre micro et, après tout, certains jeux d'action sont très réussis. L'idéal serait, bien sûr, de posséder un micro 16 bits et une console...

PLANQUEZ VOS MICROS, LES JAPONAIS ARRIVENT

Sept consoles différentes risquent d'arriver en France cette année. C'est assez impressionnant. Il est intéressant de constater que cinq de ses appareils sont d'origine japonaise et cela amène quelques réflexions. Les Japonais se sont installés en force dans pratiquement tous les secteurs de loisirs électroniques : hi-fi, TV, vidéo, etc. L'informatique de loisirs demeure en Europe leur unique échec, à l'exception des jeux d'arcade, domaine où ils règnent sans partage. Leur première tentative dans ce secteur s'est soldée par un échec cuisant. Le standard *MSX* partait d'un excellent principe, mais ne s'imposa qu'au Japon. Notons au passage que les jeux développés sur *MSX* étaient aussi ludiques que les programmes sur console. Maintenant ce sont les nouvelles consoles qui sont envoyées au front. Avec des produits de cette qualité, ils pourraient bien gagner cette fois.

Alain Huyghes-Lacour

Je tiens à remercier toute l'équipe de Shoot Again de son aimable collaboration. A.-H. L.









PSYCLAPSE

* Scrolling multidirectionnel ultra-fluide
* De tout petits personnages complètement animés réalisés par le graphiste du célèbre Barbarian.
* Choix des armes
* Un écran de jeu très grand pour plus d'action!

Cette fois-ci, il faudra mettre toute votre énergie pour réussir. Ces robots révoltants ont finalement réussis à retourner leurs puissantes et atroces armes contre la race humaine.
Quelqu'un doit les arrêter avant que la situation ne devienne réellement désespérée! Ces assassins assoiffés de sang ne peuvent pas continuer à tout détruire à Dome City... Qui sur Terre peut rétablir l'ordre et arrêter le massacre? Vous avez deviné... C'est vous.
Heureusement, vous n'êtes pas vraiment comme tout le monde. Vous êtes STRYX, le produit de Project Alpha Secure, la plus méchante et la plus intelligente des machines jamais inventées, mi-homme, mi-machine.
Il faudra travailler dur et échapper aux hordes de créatures pour sauver les clés de Lifeforce.
Bon, STRYX, vous avez intérêt à récupérer votre jetpack car d'immenses robots vous pourchassent à travers le monde souterrain et complexe de Dome City. C'est une mission difficile et le temps passe très vite...

AMIGA / ATARI ST

Photos d'écrans Atari ST

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75

PSYGNOSIS

GAMES PEOPLE PLAY

E.C

Les lendemains risquent de ne pas chanter pour les micros. En effet, la menace des consoles tant de fois brandie comme l'épitaphe des micros, est cette fois-ci bien réelle, principalement pour les raisons suivantes. Les micro-ordinateurs deviennent de plus en plus complexes et donc la programmation de loisirs en prend un sacré coup, les jeunes utilisateurs de micros ne les achètent désormais que pour jouer. Ce que les consoles 16 bits font maintenant mieux que les micros et ceci sur tous les plans (graphisme, animations, bruitages). Ceux qui doutent de ces affirmations n'auront qu'à jouer avec *Altered Beast* sur console *Sega* pour s'en convaincre. Les micro-ordinateurs ludiques ne peuvent trouver leur salut que dans l'innovation, tant du point de vue des thèmes abordés, que des techniques de programmation (3D surfaces pleines) ou dans l'utilisation d'interfaces originales. Eric Caberia

M.B

Avec un ordinateur on peut *a priori* tout faire, pas avec une console. Pour certains, cet adage implique qu'il vaut mieux acheter un micro plutôt qu'une console. Pourtant, réflexion faite, cela semble moins évident. En informatique — les consoles sont aussi des ordinateurs — tout est en relation avec l'utilisation de la machine. Un fanatique de programmation n'est pas tenté par une console puisqu'il ne peut pas la programmer. Il se tourne donc vers un ordinateur. La situation est la même pour l'amateur d'applications personnelles, de desktop video, de dessin ou autre. En revanche, en matière de jeux, la question se pose différemment. Les fous de la manette, les aficionados de l'action sont les cibles privilégiés des consoles de jeu. Elles offrent des cartouches de bon niveau avec des programmes très fouillés à la durée de vie très importante. Globalement, jeux d'action, adaptations d'arcade et autres sont meilleurs sur console que sur micro. Il n'en est pas de même d'autres types de jeux. L'amateur de jeux d'échecs a intérêt à se procurer un ordinateur. Bref, le problème de ces machines réside dans le fait qu'elles ne disposent que de certains types de jeux. Et, lorsque l'on désire la variété, on est rarement satisfait par les consoles. Mais rien n'empêche un éditeur de produire, par exemple, un jeu d'échec, un jeu de rôle en français sur console. Pour le moment il n'en est rien. Si vous désirez ne pas trop hypotéquer sur l'avenir la voix de la raison conseille donc un ordinateur. Les fanatiques d'arcade et d'action peuvent, eux, se laisser tenter par une console. Reste à savoir laquelle. Malgré des jeux satisfaisants, les *Nintendo Entertainment System*, *Sega Master System* et autres *Atari VCS* s'avèrent bien décevantes. Puissance de calcul limitée, performances graphiques et sonores limitées : les vieilles 8 bits résistent mal aux 16/32 malgré un prix attractif. La nouvelle génération (*PC Engine, Genesis, Konix*, etc.) est prometteuse sur le papier. Mais, elle ne sont pas encore disponibles... Le mieux est certainement d'attendre qu'elles le soient pour se prononcer définitivement...
Mathieu Brisou

JL.R

Passer des heures à tirer frénétiquement sur de supposés malfaiteurs ou d'horribles monstres venus de l'espace en évitant de se faire descendre soi-même, très peu pour moi ! D'autant que mes gros doigts ne parviennent pas à s'y retrouver dans les commandes lilliputiennes des minuscules boîtiers de contrôle.
La micro-informatique est un outil aux multiples fonctions. Le jeu n'est que l'une d'entre elles. Je ne prétends pas que tout le monde devrait partager la même passion que moi pour la découverte des capacités d'un traitement de texte ou la traque du bug dans une gestion de fichier. Mais il y a tout ce dont est dépourvu cette malheureuse console : dessin, animation, musique, programmation, éducation et même un bon paquet de jeux, tels les jeux d'aventure ou de rôle. Si tout le monde achète des consoles, les *ST* et *Amiga* se retireront de la compétition pour ne laisser place aux *PC* et aux *Mac*. Et, si vous voulez disposer des mêmes possibilités que vos machines habituelles, il faudra la payer très cher ! Ne haussez pas les épaules, le processus est déjà en route aux États-Unis. Vous voulez sauver la micro, vous savez ce qui vous reste à faire ! Jean-Loup Renault

D.B

Choisir entre les consoles 16 bits et la micro ? Cruel dilemme ! J'avoue avoir beaucoup de mal à prendre une décision. Les consoles sont d'excellentes machines dès qu'il s'agit de jeux d'action. Il n'y a qu'à voir *Altered Beast* ou *Ghouls'n Ghosts* sur la *Genesis* et *Dragon Spirit* ou *P47* sur *NEC* pour comprendre. Ces jeux surpassent largement les adaptations micro des mêmes titres. En revanche, l'ordinateur autorise la création de jeux plus sophistiqués, plus interactifs tels que les jeux de rôle ou les jeux d'aventure. Le choix est clair pour les fanas de jeux d'action : Ils peuvent se tourner sans regret vers la console de leur choix. Les passionnés de jeux d'aventure, de stratégie ou de simulation peuvent regarder avec dédain la *Genesis* ou la *NEC*. Mais qu'en est-il des joueurs qui, comme moi, aiment aussi bien l'action que l'aventure ou la simulation ? Personnellement, je craque pour la *NEC* aussi bien que pour la *Genesis*. Cependant, une chose est sûre, quoi qu'il arrive je garde précieusement mes ordinateurs (*Amiga, ST, C 64* et *Apple II*) !
Dany Boolauck

O.H

Les consoles ne contrôlent actuellement que le domaine de l'action, de l'arcade. Sur *Sega* 8 bits ou *Nintendo*, je ne me ferais jamais au graphismes « cristaux liquides » d'un *Mario Bros*, fût-il très ludique. La *NEC* m'a séduit par ses graphismes et son animation... Mais aucune console n'a encore à ce jour dominé mon micro, pour la simple raison que console = pas de clavier, = pas de jeu d'aventure, = pas de traitement de texte, = pas de bidouille, = pas de MAO, etc. Je vois l'avenir ainsi : des consoles de plus en plus performantes pour les fanas d'action pure et des micros de plus en plus performants pour les autres. Et si l'un devait gagner ? Jamais une console de jeu ne pourra physiquement s'ouvrir à la richesse du monde de la micro. L'ordinateur en a la capacité et il l'exploite déjà... Le problème réel se pose pour ceux qui apprécient les possibilités de leur micro et bavent d'envie devant un *best* de la *NEC*. Mais le problème ne se pose-t-il pas aussi pour les possesseurs de *ST* qui ne peuvent pas encore jouer à *M1 Tank Platoon*, disponible uniquement sur *PC* ?
Les consoles représentent un marché en voie d'extension mais de là à ce qu'elle balaient votre *ST, PC* ou *Amiga*, il y a un bail.
Olivier Hautefeuille

J.H

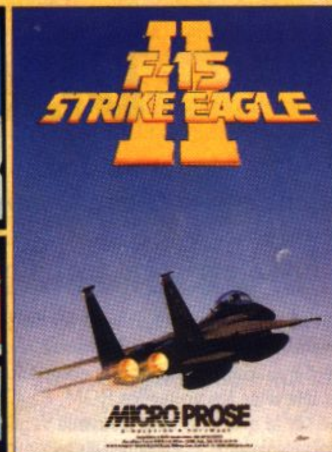
Les nouvelles consoles 16 et 16-32 bits représentent un choix judicieux pour les habitués de salles d'arcade et les fanatiques de jeux d'action pure. D'une manière générale, les jeux qui y sont développés offrent un niveau bien supérieur, à deux exceptions près, à leur équivalent sur ordinateur (*ST, Amiga* ou *PC*). Le chargement instantané des cartouches apporte un grand confort face aux chargements sans cesse plus longs et aux multiples changements de disquettes sur ordinateur. En contrepartie l'utilisation systématique sur console des routines intégrées de dessin, d'animation et de bruitages amènera une certaine uniformisation des jeux comme c'est le cas sur les consoles 8 bits *Sega* et *Nintendo*. De plus, l'éventail des jeux est beaucoup plus restreint que sur ordinateur. Si les jeux d'action sont largement représentés, les autres styles sont absents ou presque. De plus, la création graphique, musicale ou la programmation sont évidemment impossibles. Si vous n'êtes qu'un joueur d'action pur et dur, les nouvelles consoles se révèleront un excellent choix, à condition d'acquérir tout de suite une autre manette, celles fournies semblant mieux s'adapter aux petites mains japonaises. Sinon, les consoles ne pourront représenter qu'un complément de votre ordinateur. Les consoles portables se placent sur un plan différent, moins puissantes mais avec l'avantage inestimable de pouvoir être emportées partout. Jacques Harbonn

VOTRE MISSION EST VITALE – VOS ENNEMIS SONT LA ET ILS SONT NOMBREUX.

F15 II:
F15 Strike Eagle II utilise un tout nouveau concept dans la simulation aérienne. Jamais la simulation n'a semblé aussi réelle. Soyez vigilant, l'attaque peut survenir à tout instant! F15 Strike Eagle II, le meilleur des simulateurs de fin d'année.

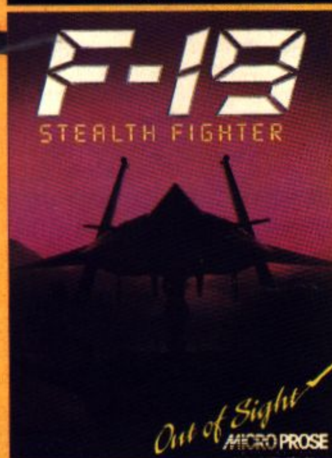
F19 Stealth Fighter:
Vous voulez vivre des aventures exceptionnelles, devenir le plus célèbre pilote de la US Air Force? N'hésitez pas, prenez le commandement du F19 Stealth Fighter, un best-seller signé MicroProse.











Gunship:
Gunship, unanimement reconnu par la presse comme le meilleur simulateur d'hélicoptère de combat de cette décennie!

MICRO PROSE

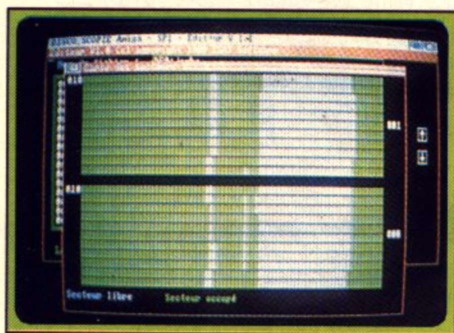
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

stein

Discoscopie

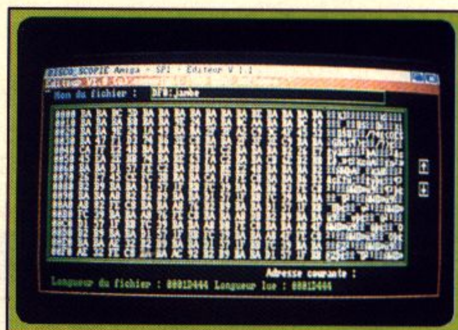
Jouer au docteur avec ses disquettes est toute une entreprise. Avec *Discoscopie*, l'opération devient élémentaire : la version *ST*, améliorée, se voit enrichie d'un antivirus et l'ami *Amiga* est enfin doté de cet utilitaire bien pratique.

Nous vous avions parlé dans le n° 69 de *Tilt* de *Discoscopie*, un bon éditeur de disque sur *ST* dont le défaut principal était une compatibilité incomplète avec les nouvelles ROM. ESAT s'est penché sur la question et la nouvelle version est cette fois totalement compatible avec les anciennes ROM. Pour ne pas faire le travail à moitié, certaines améliorations ont encore été apportées. Ainsi, pour obtenir des renseignements sur des disquettes successives, il suffit désormais d'appuyer sur Esc au lieu de resélectionner l'option. La plupart des fonctions sont maintenant doublées au clavier (choix du lecteur, menu lecture ou écriture, etc). Les fonctions de l'éditeur ont été optimisées et mises à niveau. Enfin les possibilités d'*Explorer* pour l'écriture de secteurs anormaux se sont enrichies de nouvelles possibilités. La disquette est fournie avec un antivirus en auto-boot et le programme *Antibio* pour tester et vacciner vos disquettes. Cette mise à jour ravira les possesseurs de *ST* anciennes ROM (Disquette ESAT Software pour *Atari ST* ; Prix : E)



Plan d'occupation de la disquette (Amiga).

ESAT en a profité pour mettre sur le marché une version *Amiga* de *Discocospie*. Cette version est un peu différente de celle tournant sur *ST* aussi allons-nous la détailler. Le programme tourne sur *500* mais une extension mémoire évitera un plantage lors des appels successifs du programme. Vous pouvez travailler sur les lecteurs DF0 ou DF1 (et les autres ? !), en lecture simple pour éviter les conséquences d'une erreur de manipulation ou lecture-écriture, en mode PST (piste-secteur-tête) plus compréhensible, ou en mode Bloc.
Vous accédez alors à la lecture et l'écriture d'un secteur, les données étant affichées en hexadécimal avec leur correspondance ASC, et bien évidemment la possibilité de modifier ces données. Vous pourrez chercher de manière automatique une chaîne hexa ou ASC au sein de la disquette, connaître la structure d'un secteur ou le taux d'occupation de la disquette représenté par un graphique. Le menu fichier fonctionne de manière similaire et lit aussi les images IFF standard ou compactées. Le menu MFM est le plus puissant. Tout d'abord, il permet de travailler sur les données brutes non encore décodées (les données d'une disquette sont inscrites selon un codage propre à chaque format et sont ensuite décodées lors de la lecture avant d'être interprétées ou affichées). Il peut aussi générer une trame de piste vide. Une piste au format Amiga est constituée d'un espace ou *gap* de 696 octets nuls, suivis de onze blocs formant les onze secteurs, chaque secteur étant individualisé par des octets de synchronisation, indispensables au lecteur de disquettes pour qu'il reconnaisse le début du secteur, l'identificateur du secteur, différents octets de contrôle de l'en-tête et des données, quelques octets nuls pour éviter de se laisser piéger par la vitesse de rotation du disque et bien sûr les 512 octets de données. Le menu MFM peut enfin compter les synchro et obtenir différents renseignements sur la piste : longueur, nombre de blocs, de mots de synchro et leur adresse. Un programme de copie complémentaire



Dump d'un fichier en Hexa et ASCII.

autorise la copie de disquette au format normal ou protégé. Ce programme est intéressant mais moins puissant que son homologue sur *ST* (Disquette ESAT Software pour *Amiga* ; Prix : E).

Jacques Harbonn

ZZ Miximage

Un digitaliseur d'images, c'est super, mais il ne permet que des images en seize tons. Vous ragez, car votre ordinateur peut en afficher beaucoup plus ! Heureusement, *ZZ Miximage* effectue l'opération de façon très simple. A vous de jouer !

Ce programme est un complément logiciel au digitalisateur *Vidi ST* que nous vous avions présenté dans le numéro 70, mais il fonctionne aussi avec tous les digitalisateurs capables de produire des images contenant une gamme de seize gris. Le principe est simple : il consiste à combiner les images seize teintes à base de composantes rouge, verte et bleue pour obtenir finalement une image recalculée en 512 couleurs (format *Spectrum*) sur *STF*, et 4096 couleurs sur



Images traitées par Miximage en 512 couleurs.

les nouveaux *STE*. Si vous travaillez avec *Vidi ST*, la digitalisation peut s'effectuer directement depuis le programme. Commencez par effectuer les différents réglages de luminosité, contraste et stabilité pour obtenir les meilleurs résultats possibles. L'image de chaque composante doit évidemment être filtrée avec le filtre correspondant. Vous pouvez utiliser soit les filtres Kodak (rouge 25, vert 58 et bleu 46 , ces références sont importantes car le programme est calé dessus, d'autres filtres pouvant provoquer des dérives de couleurs), soit un filtre électronique. Les filtres optiques sont nettement moins chers et permettent de digitaliser avec une



Imaginez le résultat en 4 096 couleurs !

caméra vidéo noir et blanc, mais en contrepartie les caméras couleur à balance automatique des blancs modifient l'équilibre et il n'est pas possible de digitaliser ainsi une image issue d'un magnétoscope ou d'un vidéodisque, au contraire

du filtre électronique. Vos trois images devront bien évidemment être strictement identiques. Si vous travaillez avec une caméra, il faudra vous munir d'un pied stable ou obtenir un appui parfait.
Avec un magnétoscope, deux méthodes peuvent être utilisées : soit l'arrêt sur image si votre



Le minou attend vos caresses...

magnétoscope autorise un arrêt de bonne qualité et sans saut de synchronisation, soit digitaliser en temps réel la même séquence à l'aide de vos *Vidi ST* et de sélectionner ensuite la même image pour chacune des trois composantes. Le programme offre quelques facilités en cours de digitalisation : correction d'aspect pour compresser les 256 lignes du signal vidéo en 200 lignes (au prix d'un décrochage sur les diagonales), affichage cyclique très rapide des images des trois composantes pour juger de manière rapide du rendu des couleurs. Il est possible de travailler l'image de chacune des composantes couleur à l'aide de la fonction Bloc pour leur appliquer différents filtres de correction: lissage, dépistage, égalisation des couleurs ou des lumières.
Une fois ce travail effectué, *Miximage* va pouvoir travailler. Choisissez entre le format standard (seize couleurs) ou Spectrum aux résultats beaucoup plus réalistes et définissez le nombre de couleurs autorisées et le taux d'indiscernabilité (réglage du regroupement des couleurs proches dans la palette). Ce dernier taux est important car si vous le choisissez trop restreint, le programme va sélectionner une couleur différente de la palette pour des nuances très proches et il ne restera plus assez de couleurs disponibles pour coder une couleur complétement différente. L'étape de mixage est assez longue (quelques minutes) mais rien ne vous empêche de juger du rendu en interrompant le mixage pour le terminer ensuite.
Une fois l'image constituée, il est possible de modifier le dosage des rouges, verts et bleus et de la luminosité;La sauvegarde des images s'effectue aux formats Dega (normal ou compressé), Neo, ZZ Rough ou Spectrum (compressé ou non). Vous pouvez aussi sauvegarder les images des trois composantes dans l'un des formats seize couleurs,



Attention, le chat n'est pas loin.

soit une à une pour chaque composante, soit automatiquement pour les trois composantes. Les résultats sont de superbe qualité à condition toutefois d'avoir de bonnes images de départ, un signal vidéo de qualité, un éclairage suffisant et de bons filtres. Le manuel en français est complet mais le plan adopté n'est pas très clair. Un excellent produit, très simple d'emploi une fois que l'on a bien calé les réglages de départ (disquette Human Technologie ; prix : F).

Jacques Harbonn

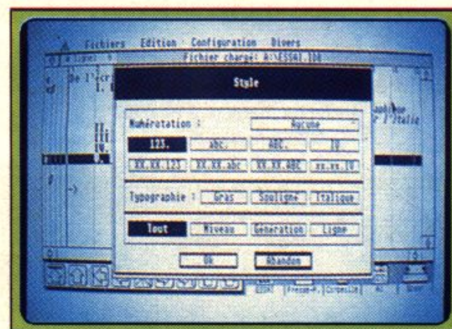


Soignez votre éclairage pour obtenir les meilleurs résultats.

ZZ Idée

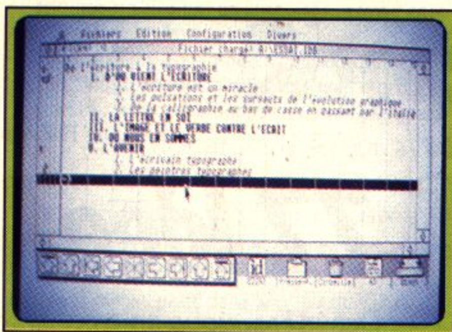
Des idées, vous en avez mais, quand il faut les exprimer, elles s'embrouillent. *ZZ Idée* les organise en séquences logiques : ça baigne !

Ce logiciel est un processeur d'idées dans le lignée de *Think Tank* sur *Mac*. Il vous sera d'une grande utilité pour la structuration et la mise au point de tout rapport, thèse, mémoire ou autre document nécessitant un plan rigoureux. Le programme est sous GEM, la plupart de ses commandes étant accessibles à la fois par icônes, menus déroulants et raccourcis clavier, ce qui donne une excellente ergonomie. Il fonctionne selon le principe d'idées-mères auquelles sont rattachées des idées-filles, lesquelles peuvent être mères à leur tour d'autres idées et ainsi de suite jusqu'au texte proprement dit. Commencez par saisir les titres des chapitres. Grâce aux fonctions d'insertion et d'effacement, rien ne vous empêche

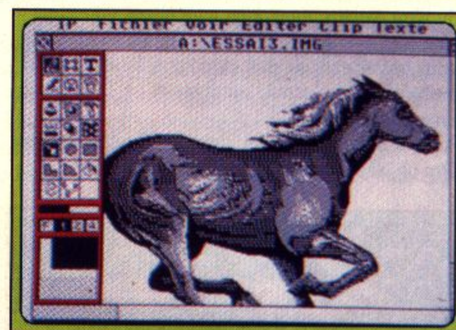


Exploitez vos idées.

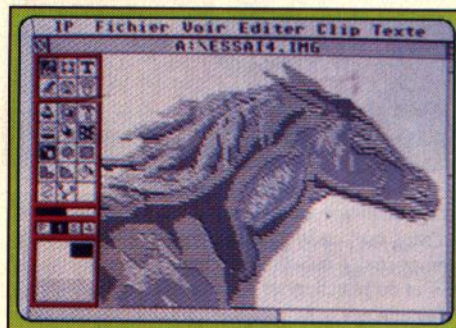
d'ajouter ou de retrancher un nouveau titre. Tapons maintenant quelques titres de sous-chapitres (en les décalant d'un cran vers la droite) dans un ou plusieurs chapitres en quelques lignes de texte dans un sous-chapitre. Jusque-là rien de très extraordinaire, n'importe quel traitement de texte en fait autant. La puissance du processeur d'idées va apparaître maintenant. Vous pouvez numéroter automatiquement les chapitres et leurs ramifications en disposant pour cela d'un vaste choix de divisions (chiffres arabes, romains, lettres majuscules ou minuscules, rappel de la numérotation du chapitre dans un sous-chapitre), de style (gras, souligné, italique) et de modes d'action (global, niveau, génération, ligne).
Si vous désirez remonter ou faire descendre un chapitre, il suffit d'utiliser les flèches verticales des outils de hiérarchisation. Le chapitre va se placer alors au bon endroit, avec toutes ses ramifications et les textes correspondants. La numérotation va


Des travaux bien rangés.

aussi se réorganiser en conséquence. Dans le même ordre d'idée, il est possible de remonter d'un cran dans la hiérarchie (les idées-filles devenant idées-sœeurs) ou le contraire, la numérotation suivant toujours. En revanche, les attributs typographiques ne suivent pas, et il faudra les redéfinir. Mais cet inconvénient reste mineur.
Notons aussi deux petits bogues sans conséquence : les flèches bas sont représentées par des flèches haut (mais fonctionnent correctement) et le texte des boîtes de dialogue est parfois mal centré en moyenne résolution. Le texte proprement dit de vos idées pourra être tapé directement à partir de l'éditeur de *ZZ Idée* assez performant ou être importé au format IDB (spécifique à *ZZ Idée*), First Word, ou ASCII. L'export se fera selon l'un de ses formats, complété du format Calamus (l'un des deux grands standards en PAO sur *ST*).
De nombreuses options complètent le programme : repli du contenu d'un chapitre (les différentes idées-filles de l'idée-mère n'apparaissant plus, à la manière des procédures du *GFA Basic 3.0*, couper-copier-coller, recherche, tri alphabétique, travail sur date ou intervalles de temps, vue d'ensemble pour se rendre compte de l'aspect général du document. La sécurité de travail est grande, tant par les sauvegardes automatiques et les fichiers *Bak* associés (qui permettent de ne rien perdre quasiment en cas de coupure de courant) que par la poubelle qui fonctionne selon le principe des *Amiga* et *Mac* (les choses mises à la poubelle sont conservées tant qu'on ne l'a pas vidée). Un excellent produit, beaucoup plus simple à utiliser qu'à expliquer ! (Disquette Human Technologies ; manuel en français ; prix : E). Jacques Harbonn



Combinaisons de tramages...



... de résolution d'impression...

Image Partner

Avec un logiciel graphique, vous dessinez et, par la suite, l'impression est hasardeuse. *Image Partner* adapte d'abord le *ST*, en monochrome, à l'imprimante. Plus de surprise !

Image Partner est un logiciel de dessin monochrome pour l'impression, qui travaille sur un écran virtuel de manière à adapter la résolution du dessin à celle du périphérique

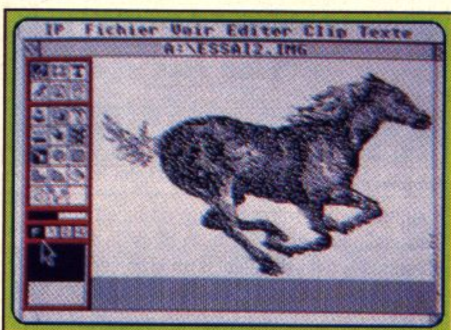


Image tramée en plein format.

d'impression. Il nécessite un minimum d'un Méga de mémoire et certaines images de grande taille en grande résolution demanderont une mémoire encore supérieure, à moins de disposer d'un disque dur. Signalons d'emblée un point capital : il plante lamentablement dans quasiment toutes ses fonctions avec les anciens ROM. Messieurs les programmeurs, de grâce, suivez les directives d'*Atari* et n'utilisez que des adresses documentées. Vous augmenterez d'autant le parc potentiel de vos logiciels et éviterez les cruels déboires d'incompatibilité en cas de changement de ROM.
Image Partner tourne dans trois résolutions (mais toujours en monochrome), mais la moyenne résolution est déconseillée car elle modifie les proportions de l'image (pixels rectangulaires et non carrés). Avant de commencer, définissez la taille de votre image, des clips et le résolution de votre imprimante. Le logiciel travaille en deux modes complémentaires : mode rapide *Flash* plein écran et un mode normal où l'écran de travail ne représente qu'une partie variable de l'image complète. On retrouve les outils de dessin habituels : dessin à main levée, figures prédéfinies (cercle, éllipse, rectangle; ligne brisée, polygone, arc-de-cercle). Les figures fermées ou même ouvertes peuvent être remplies automatiquement en choisissant un des multiples motifs proposés (36). Ces motifs sont fournis en trois résolutions (75, 150 et 300 dpi). On dispose en outre des courbes B-spline et courbes de Bézier. Ces courbes sont définies par un certain nombre de points de contrôle (4 pour les Bézier et jusqu'à 32 pour les B-spline) et permettent une modification de la courbe en déplaçant l'un des points (la courbe se déformant comme attirée par un aimant). Ce système est puissant mais se révèle lent lorsqu'on use d'un nombre important de points de définition. Les lignes de vos tracés disposent d'un éventail de six types (continu et pointillés divers), d'une épaisseur variant de 1 à 59 points et d'extrémités normales, arrondies ou fléchées. Tous ces tracés peuvent être effectués en mode normal, transparent, ou exclusif et inverse transparent.
Certains outils sont spécifiques à un mode



... pour des résultats différents.

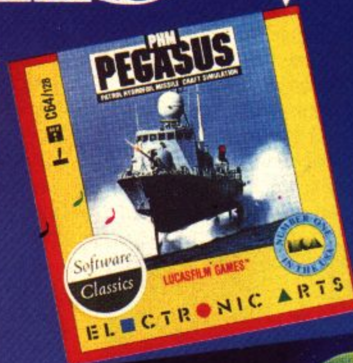
particulier. Ainsi le mode normal offre un ombrage automatique paramétrable (huit types d'ombres et réglage de l'écartement) de vos tracés. En mode *Flash*, on dispose en revanche de brosses simples ou redéfinissables (capture d'une zone de l'image au lasso), d'un spray paramétrable en taille et en densité, d'une longue loupe qui souffre de plusieurs défauts (agrandissement fixe, accès interdit aux outils de dessin et surtout impossibilité de déplacer la loupe directement) de l'Undo et de la gomme paramétrable qui font cruellement défaut en mode normal. Vous aurez donc toujours intérêt à travailler en mode *Flash*.
Le mode Clip ouvrela porteau retravail sur l'image : couper-copier-coller, inversion horizontale, verticale ou totale, miroir selon l'axe voulu, rotation libre; inclinaison dans le sens horizontal ou vertical, et effets spéciaux : gras, effacement des points isolés, contours, masque. Le menu Texte comporte de nombreuses options. Mais il faut signaler une petite anomalie qui risque de vous faire perdre un temps précieux. Lors du chargement, le programme recherche les polices dans le drive A alors qu'elles sont contenues dans la disquette B. Comme aucune police n'est chargée, les options texte ne fonctionnent pas. Il suffit alors d'aller

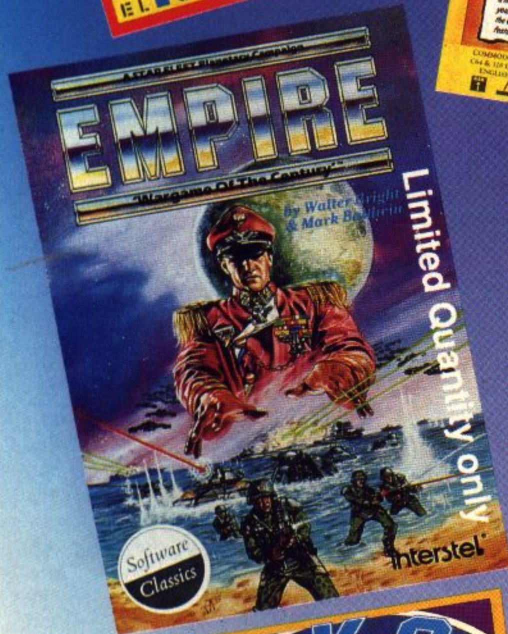
Software Classics

DU JAMAIS VU





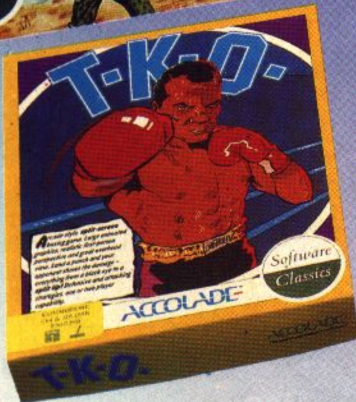




Limited Quantity only







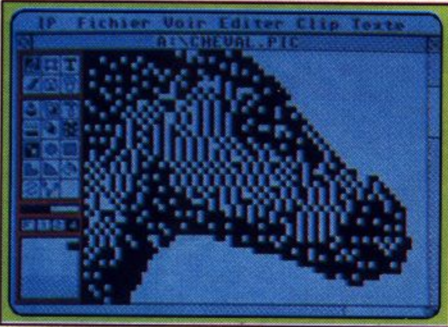


	Ami	Ams cass	Ams disk	C64 cass	C64 disk	IBM 5.25	IBM 3.5	Spec cass	Spec disk	ST
Empire	•					•				•
Fast Break				•	•	•				
Fusion	•									•
Pegasus		•	•	•	•	•	•	•	•	
Rack 'em				•	•	•				
Serve & Volley				•	•	•				
Starfleet	•				•	•	•			•
T.K.O.				•	•					

Electronic Arts 11-49 Station Road
Langley, Berks SL3 8YN Tel 0753 49442

ELECTRONIC ARTS™

modifier le chemin d'accès aux polices juste après le chargement du programme pour qu'elles puissent être utilisables. Dix polices G-Dos sont présentes sur la disquette et rien ne vous empêche d'en charger d'autres. Ces polices disposent de neuf attributs et d'un corps réglable de 1 à 999 points ! Les quatre modes de recouvrement (normal, transparent, etc.) sont disponibles et le texte peut-être rempli automatiquement du motif de votre choix. En outre, vous pourrez faire subir ultérieurement au texte toute sorte de déformations grâce au mode



Vers les résolutions maximales.

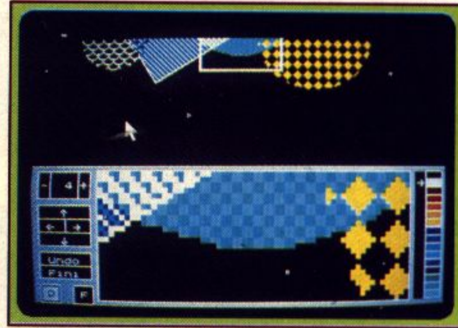
Clip. *Image Partner* autorise bien sûr l'importation d'images en formats très divers : Degas, Degas Elite, IMG, GEM, Mac Paint, Neochrome; PCX, Tiny, TIFF (pour la PAO) tandis que la sauvegarde peut s'effectuer, en plus, aux formats GF1 et IFF-ILBM (format Amiga). Lors du chargement d'images couleur, une trame variable est appliquée pour convertir l'image en monochrome avec le meilleur rendu possible. Les trames proposées sont assez diverses et les résultats obtenus de bonne qualité mais ce tramage peut être très long (plusieurs minutes) pour des trames 4 × 4 (grille de seize points) sur de grandes images. Le programme dispose de pilotes pour les scanners Canon ainsi que pour les imprimantes compatibles Epson et Laser. La plupart des commandes sont gérées au choix par icônes, menus déroulants ou raccourcis clavier, ce qui apporte une bonne ergonomie. En revanche, les commandes peuvent être différentes selon le mode de travail choisi. Ainsi le remplissage s'effectue directement par le clic gauche en mode *Flash* et demande l'appui simultané de la touche *Shift* en mode normal, ce qui ne facilite pas l'apprentissage. Heureusement, le manuel en français, très complet et très clair, viendra pallier cet inconvénient. Il subsiste cependant quelques bogues sans gravité (grignotage de l'intitulé des menus après utilisation de certaines fonctions). En conclusion, *Image Partner* est un puissant logiciel de dessin monochrome adaptant la résolution de l'image à celle de l'imprimante. Même s'il n'est pas exempt de défauts, il permet des réalisations de qualité (disquette Upgrade pour *Atari ST* ; Prix : F).

Jacques Harbonn

Dali Light

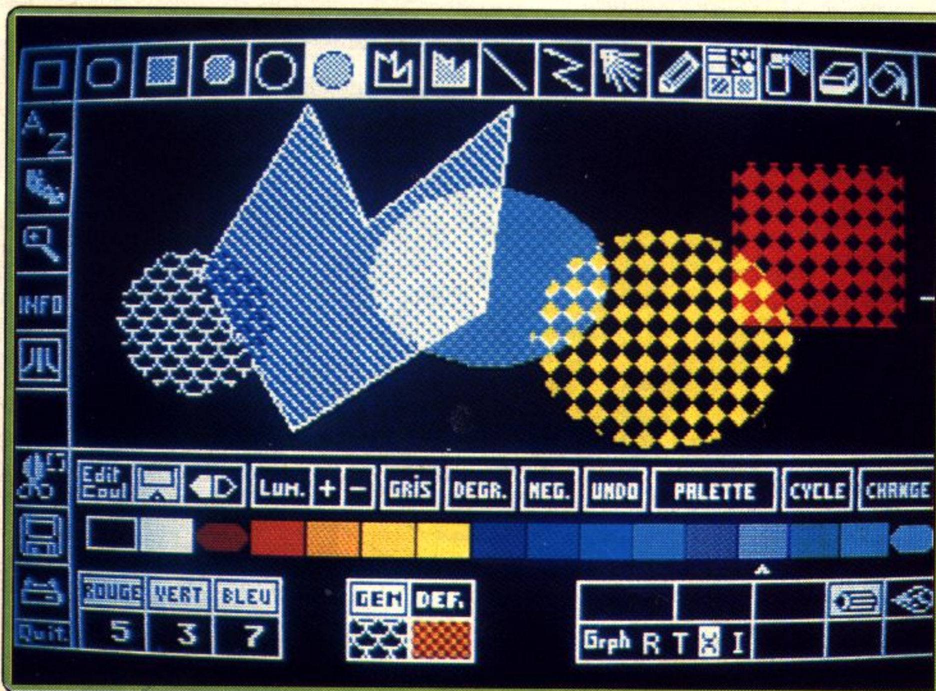
Encore un nouveau logiciel de dessin pour *Atari ST*... D'accord, mais celui-là est spécial : d'abord, il utilise les 4 096 couleurs du *STE*, et puis, il n'est pas cher...

Nous vous avions présenté *Dali* dans le n° 69 de *Tilt*. Cet excellent logiciel de dessin, programmé en GFA Basic 2.0, est l'œuvre de Thierry Decorniquet. Il vient de reprogrammer son logiciel sous GFA Basic 3.0 et nous propose aujourd'hui une version *light* (allégée) qui précède la version professionnelle devant bientôt être disponible. *Dali Light* est assez proche de *Dali version 2.0* mais il peut tourner sur *520 STF* et *STE*, et ne dispose que d'un seul écran. L'écran de travail est similaire, avec juste quelques icônes en plus et en moins. Le dessin s'effectue toujours



Grossissement 4 avec la loupe.

selon deux modes, crayon et pinceau, aux fonctions complémentaires; et l'on dispose toujours d'une vaste gamme d'outils de dessin. Il existe cependant quelques différences que nous allons détailler.
Tout d'abord les brosses, limitées ici à dix, sont toutes redéfinissables et peuvent être unies ou tramées. Le menu des trames de remplissage a été simplifié avec deux types de trames : trames GEM monochromes et non redéfinissables au nombre de 36, et trames utilisateurs, au nombre de 36 aussi, toutes redéfinissables et colorés. L'éditeur de trames s'est enrichi d'une nouvelle fonction bien pratique : le scrolling. Auparavant, lorsque l'on décalait un motif, la zone sortant de l'écran d'édition était perdue.
Mais les principales améliorations portent sur le menu couleur qui s'est considérablement enrichi. Il est possible désormais de modifier les couleurs de manière locale ou globale, de changer la luminosité de l'image, de remplacer automatiquement une couleur par une autre dans une zone de dessin, d'obtenir une image en négatif, de dessélectionner une ou deux des trois composantes (rouge, vert et bleu) et enfin de choisir directement parmi toutes les couleurs de la palette : 512 sur *STF*, et 4096 sur *STE*. Un écran multicolore affiche cette palette par lot de 256 sur *STF* et de 1000 sur *STE*.
Signalons à ce propos que le choix d'une couleur ne s'effectue pas de la façon indiquée par le manuel. Il faut en fait cliquer sur la couleur désirée en maintenant appuyée la touche « shift » et déplacer ensuite le curseur hors de la palette.
Le menu bloc permet maintenant les rotations directes sur un multiple de 90 degrés, en revanche, déformation sur un cylindre ou une sinusoïde et triangulation ont disparu. De même, on ne dispose plus du clipping (limitation du travail à une zone de l'écran), du tracé en miroir; de l'affichage des coordonnées, ou de la répétition automatique du tracé d'une figure et le



Essai de remplissages en utilisant les différents mode de recouvrement.

INFESTATION











Etes-vous prêt à voir un jeu micro au réalisme époustouflant? Etes-vous préparé à vivre une expérience inoubliable? Pouvez-vous affronter une aventure, en 3D formes pleines, hyper-rapide? Vous allez vous retrouver seul dans l'inconnu armé de votre fusil à pompe et pourrez-vous survivre à l'INFESTATION?

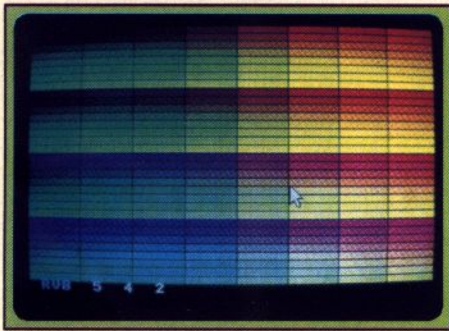
INFESTATION est un nouveau pas vers le réalisme des jeux sur micro. Vous êtes complètement libre d'évoluer dans l'environnement 3D d'INFESTATION; vous pouvez examiner et utiliser tous les objets... mais vous n'êtes pas seul. Vous allez être confrontés à des personnages très hostiles...

Vous êtes Kal Solar, Agent de la Fédération Interplanétaire, et devez vous rendre sur Alpha, étudier cette planète et stopper coûte que coûte la menace des Aliens. Votre mission n'est pas facile. Vous serez confronté tout comme les Aliens et leurs oeufs à d'autres menaces: droïdes, radioactivité, systèmes de défense informatique, et l'inconnu...

INFESTATION est une véritable expérience atmosphérique. Mais ne jouez pas seul à ce jeu... cela pourrait être votre dernier!

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75





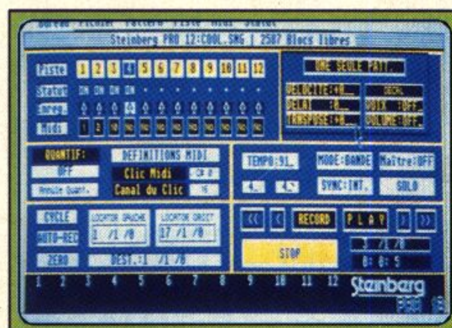
Accès direct à toute la palette.

spray n'est plus paramétrable et ne peut plus pulvériser de motif.
Le menu Disque a été allégé aussi. Les seuls formats reconnus sont désormais Neo, Degas et Dali, on ne peut plus charger des trames ou des brosses et certaines opérations disque (formatage, effacement d'un fichier, travail sur un dossier) ne sont plus disponibles.
En conclusion, *Dali Light* est véritablement une version allégée, suffisante pour un travail occasionnel, présentant quelques améliorations par rapport à la version précédente et utilisable sur un *520 ST*.
En revanche, un certain nombre de fonctions utiles ont été omises. Ceux qui ont besoin d'un outil de PAO très performant devront attendre la sortie de la version professionnelle, vraiment très complète et dotée de fonctionnalités étonnantes.
Le manuel de cinquante pages est fourni sous forme d'un fichier qu'il vous faudra donc imprimer (disquette ALM pour *Atari 520 STF* et *STE* ; Prix : B). Jacques Harbonn

Pro 12

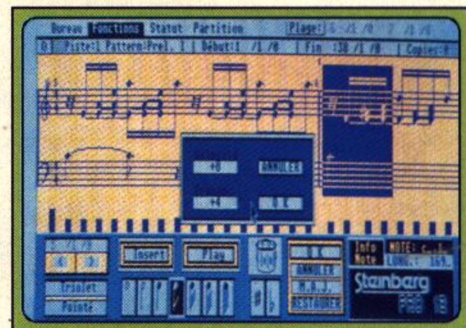
Un bon logiciel, pas trop cher, facile à prendre en main pour s'initier à la musique et à l'interface MIDI, oui mon cher !

Petit frère du très célèbre *Pro 24*, le *Pro 12* est un séquenceur MIDI 12 pistes, c'est-à-dire un programme capable de mémoriser les sons joués sur des synthétiseur, un peu à la manière d'un magnéto multipiste. Nous n'allons pas revenir dans le détail sur la définition de la MAO MIDI. Les novices en la matière peuvent cependant se reporter à notre dossier spécial MAO du n°59.
Le *Pro 12* est un programme qui trouve tout à fait sa place dans cette rubrique. Il s'agit en effet d'un soft tout à la fois performant et peu onéreux (700 F environ) par rapport à l'ensemble des séquenceurs disponibles sur le marché. Il fonctionne sur *Atari ST 520* ou plus, soit en monochrome, soit en couleurs. Pourtant, pour utiliser ce soft et en faire en quelque sorte vos premiers pas dans la MAO, le *Pro 12* ne se suffit pas à lui-même. Utiliser un tel soft et plus généralement utiliser le standard MIDI vous oblige à grossir votre configuration.
Voyons cela dans le détail. Le *Pro 12* utilise, pour recevoir et transmettre les données musicales (des sons, des effets, etc.) L'interface MIDI qui est d'ors et déjà installé sur tous les *Atari ST*. Il vous faut maintenant relier un synthétiseur à votre micro. Le choix est ici très vaste. Les premiers synthés sont vendus aux alentours de 2 000 F. Deux câbles de norme DIN 5 broches (type utilisé fréquemment en hi-fi) vous permettront enfin de connecter votre *ST* à votre synthétiseur, lui-même relié à un ampli, à une chaîne hi-fi, etc., pour l'écoute. Voilà la configuration de base employée par le *Pro 12*. Vous pourrez par la suite adjoindre au système une boîte à rythme, un autre synthétiseur, un expandeur (c'est un synthé sans clavier, une « boîte » pleine de sons nouveaux !), etc. Le *Pro 12* n'est donc en aucun cas semblable à *Melody Maker* par exemple, un soft qui se suffit du *ST* pour travailler. Mais bien sûr, le travail obtenu sera beaucoup plus puissant sur *Pro 12* qu'un simple soft de composition musicale. Autre budget, autre résultat !
La société Steinberg édite une gamme très importante de produits consacré à la MAO sur *Atari*. L'équipe responsable de la commercialisation française du *Pro 12* a fourni un important travail pour mettre au point la notice qui accompagne le soft. Ce manuel est en français. Il comporte, outre les explications, propres à l'emploi du soft, un chapitre sur la gestion des disquettes et même de l'ordinateur en lui-même ainsi qu'une explication très claire du standard MIDI. Cela montre bien la vocation pédagogique du *Pro 12* qui se propose de vous initier véritablement à la MAO, même si vous n'avez jamais touché à un synthétiseur.
Cette accessibilité se retrouve sur le tableau principal du soft. L'écran ouvre de diverses fenêtres et bien sûr une demi-douzaine de menus déroulants, toujours rédigés en français. Manié à la souris, le soft ne pose aucun problème lorsqu'il s'agit de charger les chansons de démonstration disponibles sur la disquette. Et il n'y a pas de



Beaucoup d'options directement accessibles.

meilleur moyen pour s'initier à la MAO que de travailler ainsi. A l'aide du curseur, le musicien va pouvoir agir sur les données essentielles, réglage du tempo, touches magnétophone de lecture, d'enregistrement, d'avance rapide, etc.
Le *Pro 12* marque aussi des points en ce qui concerne le réglage des canaux MIDI (chaque sonorité de votre synthé sera attribuée à un canal, l'équivalent d'une piste sur un magnétophone). Même chose pour le réglage du volume de chaque instrument, des transpositions, des modifications d'attaque du son... Tout se fait en clair en temps réel !
Un petit défaut apparaît pourtant lorsqu'il s'agit de couper-coller des parties de pistes ou *patterns*. Il faut travailler sur des compteurs (comme pour le *Pro 24*), c'est-à-dire couper de la mesure 3, deuxième temps à la mesure 6, quatrième temps, par exemple... fastidieux mais seuls les softs les plus chers offrent des sélections plus visuelles.
Le *Pro 12* ouvre, en plus de son écran principal, deux phases de travail très intéressantes. La première met en place la partition de ce que vous venez d'enregistrer. Il est alors possible de modifier le morceau note à note ou encore de composer au pas à pas comme c'est le cas dans *FM Melody Maker*. On retrouve ici toutes les manipulations classiques : choix d'une figure de note à la souris (croche, noire, etc.) et positionnement sur la portée. Il est aussi possible sur ce tableau de sélectionner; toujours à la souris, un groupe de notes et de les transposer, de les copier avant de lancer l'écoute.
Le deuxième écran qui m'a semblé intéressant concerne l'organisation de vos chansons. Il faut préciser ici un aspect important dans la conception du *Pro 12*. Ce séquenceur vous permet de partager une piste en plusieurs blocs ou *pattern*. Vous pouvez par exemple avoir de la mesure 1 à la mesure 5 une intro, puis un couplet de 5 à 13 puis enfin un refrain de 13 à 17. Une



L'éditeur de partition : un atout majeur.

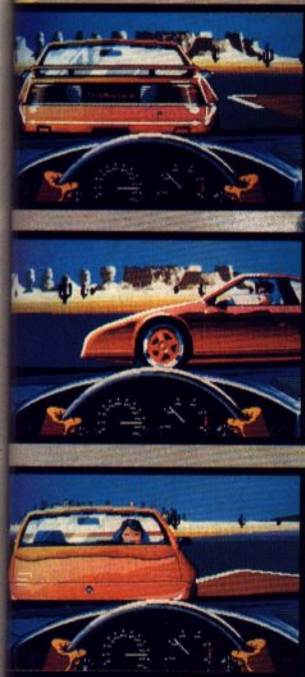
fois ces trois *patterns* définies et enregistrées, vous allez les enchaîner comme bon vous semble et en les répétant, par exemple intro, couplet, refrain, couplet, refrain et reprise de l'intro en finale. La manœuvre est on ne peut plus simple puisqu'il suffit de copier à la souris le nom des séquences sur un tableau. Une pression sur la touche *Play* et vous contrôlez le résultat de votre manipulation ! Il vous sera possible de travailler hors de ce mode séquence. Chaque piste sera alors considérée comme une seule et unique *pattern*, aussi longue que dure le morceau.
Voici décrit les plus importantes qualités du *Pro12*. On pourrait aussi mentionner que le clic MIDI qui vous permet de donner au métronome le son de l'une des percussions de votre boîte à rythme ou encore rappeler la parfaite compatibilité qui existe entre le *Pro 12* et le *Master Score* (un éditeur de partition très puissant) ou le *Pro 24*. car le jour où les novices de la MAO seront devenus des virtuoses du MIDI, ils n'auront qu'un pas à faire pour investir dans un programme plus performant. S'il s'agit du *Pro 24*, un soft très puissant auquel il ne manque que la vision en clair des pistes (ne manquez pas notre prochain test du *CuBase*...), toutes les songs du *Pro 12* passeront sans encombre sur les pixels du 24 pistes. Olivier Hautefeuille

HIGHWAY PATROL II

La poursuite infernale



Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à tombeau ouvert, il me restait peu de temps pour l'intercepter, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être féroce...
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière.
Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...



MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

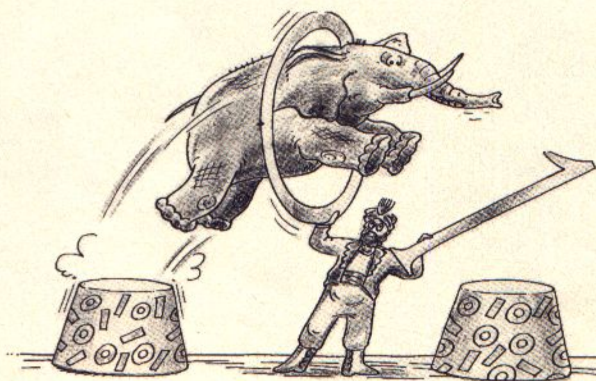


ROM, RAM, Disk, D.D.

Maîtrisez vos mémoires !

Sans elles, la micro ne serait certainement pas ce qu'elle est devenue, surtout depuis l'avènement des 16/32 bits familiaux tels ST et Amiga. Performances graphiques et sonores actuelles, applications personnelles de plus en plus complètes mais aussi jeux en demandent de plus en plus... A coup de performances technologiques, les fabricants, notamment japonais, sont ainsi obligés de les perfectionner afin de répondre au mieux à votre attente. Elles, ce sont les mémoires. Un univers méconnu, en pleine évolution, qui nous réserve pour très bientôt de belles surprises. Suivez le guide !

Mémoire de masse, cela vous dit quelque chose ? Sous cette expression couramment utilisée sont regroupées des éléments disparates. Cassettes, disquettes, disques durs, CD ROM et autres en sont ! Nous vous proposons un voyage aux confins d'un univers qui change sans cesse.
C'est connu, il nous en faut toujours plus ! Nous voulons des jeux avec plus d'images et plus de couleurs, plus de sons et si possible plus de bruitages digitalisés, plus de tableaux, plus de monstres, etc. Mais chaque élément supplémentaire nécessite de la mémoire afin d'être stocké, c'est-à-dire mémorisé. Le problème est qu'un ordinateur familial ou personnel ne dispose que d'une quantité restreinte de mémoire. Il ne peut donc charger qu'une quantité limitée d'éléments tels images, sons et autres. D'où l'utilité des mémoires de masse utilisées comme relais, comme suppléments de mémoire hors de la machine. On charge dans l'ordinateur, à partir de la mémoire de masse — une disquette, une cassette, etc. — les données nécessaires à un moment du jeu. Une fois ce dernier passé, on charge la suite toujours à partir de la mémoire de masse. Ainsi, un jeu peut utiliser plus de données que l'ordinateur ne peut normalement en contenir en une seule fois.
Bref, les mémoires de masse sont véritablement le nerf de la guerre en microloisirs. C'est pourquoi elles doivent s'adapter à nos besoins, à nos espérances. Elles évoluent vers plus de rapidité, plus de capacité, plus de facilité. De la cassette des ordinateurs 8 bits aux mémoires de masse de demain à base de puces électroniques, le chemin est long... Faites un bon voyage !



Tout amateur de microloisirs sait approximativement comment est constitué un ordinateur. Il contient un microprocesseur et des mémoires. Ces dernières servent à stocker les données nécessaires au bon fonctionnement de la machine. La machine elle-même contient deux types de mémoire : les mortes et les vives. Les mémoires mortes, rassemblées sous le terme générique de ROM (*Read Only Memory*, mémoire à lecture seule), contiennent les routines de base de la machine. Lorsqu'on allume l'ordinateur, le microprocesseur lit le contenu des ROM, exécute les instructions correspondantes et l'on se trouve alors en présence d'un intégrateur graphique, d'un basic ou autre. La principale caractéristique des ROM est de conserver les données même lorsque la machine est éteinte. En revanche, il est *a priori* impossible d'en modifier le contenu.
Il en est tout autrement avec les mémoires vives, les RAM (*Random Access Memories*, mémoires à accès aléatoire). Elles permettent le stockage momentané de données. Ainsi, divers paramètres utilisés par l'ordinateur peuvent être stockés en RAM. C'est le cas de pratiquement tous les réglages que l'on peut à loisir modifier (résolution mode écran, vitesse de transmission d'une interface RS 232, indications diverses). Notez que le fait qu'un coprocesseur s'occupe de l'écran n'est pas en contradiction avec ce que nous venons de voir. Si ce circuit prend en charge le changement de mode écran, l'utilisateur inscrit dans un de ses registres une valeur correspondante au mode graphique désiré. Or, un registre est une mémoire vive interne à un processeur !
Autre utilité de la RAM : le chargement de programmes et de fichiers de données. C'est dans cette partie de la machine que sont placées les applications auxquelles on accède à loisir. Un jeu, un programme de dessin ou de musique se change en mémoire vive. Ensuite, le processeur lit son contenu et exécute les instructions. Il peut, en outre, modifier le contenu de cette mémoire. Ainsi, la mémoire vidéo peut être constamment modifiée. Toutefois, à l'inverse de la ROM, la RAM perd les données lorsqu'elle n'est plus alimentée. La meilleure preuve : vous chargez une image, puis vous éteignez votre ordinateur. Cette image ne sera plus présente quand vous rallumerez la machine un peu plus tard.
Dès lors il faut un troisième type

de mémoire : les mémoires de masse. L'objectif est de stocker une masse d'informations (programmes et fichiers) à l'extérieur de la machine. On peut comparer une mémoire de masse à un réfrigérateur. Cet estimable appareil électroménager permet de stocker plus de nourriture qu'il ne vous en faut pour une journée. Vous pouvez y puiser dès que vous avez un petit creux, en fonction de vos envies du moment. Quand votre estomac est plein, vous gardez ce qui reste pour un autre jour. Avec les mémoires de masse vous disposez d'un stock de victuailles, pardon, de programmes, qui sont en mesure d'alimenter votre machine en fonction de vos envies du jour. Le surplus est conservé en parfait état. Du moins, pendant un certain temps !

En effet, n'oubliez jamais qu'un support magnétique ne conserve pas indéfiniment ses données. Avec le temps, il tend à se démagnétiser. Bref, le support magnétique perd la mémoire.

AU DEBUT ETAIT LE PAPIER...

Au début de la communication écrite, le papier n'était pas de ce monde. Les Sumériens, inventeurs des pictogrammes, avaient mis au point un système très original de support pour leur mode d'écriture : des tablettes d'argile séchées au soleil. Plus tard, les Egyptiens utilisèrent le papyrus, et les Chinois trouvèrent le papier. Evidemment, nous passons sur le parchemin et autres avatars. De tous ces supports, le plus courant, le plus populaire de nos jours reste le papier. Peu coûteux, facile à manier, il est aisément utilisable par des moyens industriels, dans l'imprimerie, ou artisanaux avec un stylo ! Tout cela explique pourquoi le papier est devenu au début de l'informatique la mémoire de masse idéale.

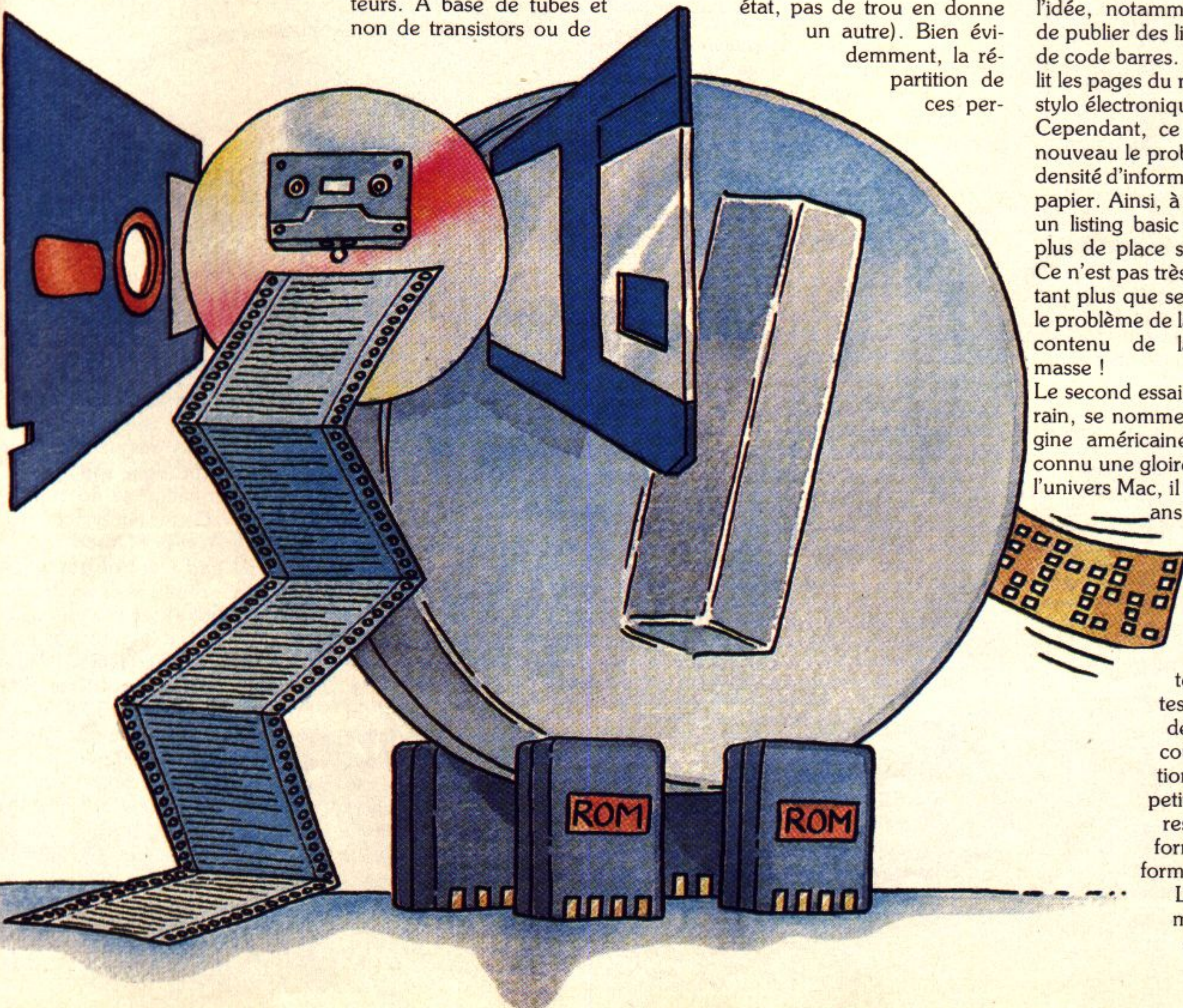
Au début, un ordinateur c'était un « machin » énorme. D'ailleurs, le mot ordinateur n'existait pas encore : il s'agissait de calculateurs. A base de tubes et non de transistors ou de circuits intégrés, ils étaient dépourvus de mémoire. L'opérateur disposait de sa feuille de papier et suivait les instructions qui y étaient inscrites. Inutile de préciser qu'il s'agissait d'un travail fastidieux. Imaginez : être obligé de saisir un listing dès que vous désirez charger tel ou tel jeu. L'enfer ! D'autant plus qu'en cas d'erreur, il fallait tout recommencer et que ce travail de saisie était nécessaire à chaque utilisation d'une suite d'instructions.

Très rapidement, on chercha des moyens mécaniques afin de minimiser les opérations de saisie. Ce moyen existe du reste depuis 1805 ! Il s'agit des cartes perforées que l'on retrouve encore sur les orgues de barbarie... Concrètement, les cartes perforées sont des fiches cartonnées où les informations sont enregistrées sous forme de perforations rectangulaires codant ainsi l'information en binaire (un trou donne un état, pas de trou en donne un autre). Bien évidemment, la répartition de ces perforations ne s'effectue pas au hasard. Nous sommes en présence d'une espèce de formatage rudimentaire. Compétitif pendant un temps, les cartes perforées ont pratiquement disparu du monde de l'informatique, pour la simple raison qu'une fois écrite, une carte perforée ne se modifie pas ! En fait, elle se comporte un peu comme une PROM — une ROM que l'on programme une fois et que l'on ne peut ensuite que lire. En outre, la densité d'informations des cartes perforées est relativement faible. Or, rapidement les ordinateurs devinrent plus puissants et nécessitèrent des mémoires de masse capable d'enregistrer encore plus d'informations.

Au tournant des années quatre-vingts, le support papier tente deux nouvelles percées dans l'univers des mémoires de masse. La première par la démocratisation du code barres, vous savez, ces petits traits noirs que l'on trouve sur les boîtes de conserve, par exemple. Des revues eurent l'idée, notamment à l'étranger, de publier des listings sous forme de code barres. Plus de saisie, on lit les pages du magazine avec un stylo électronique.

Cependant, ce système pose à nouveau le problème de la faible densité d'informations du support papier. Ainsi, à taille équivalente un listing basic prend deux fois plus de place sous cette forme. Ce n'est pas très efficace... D'autant plus que se pose à nouveau le problème de la modification du contenu de la mémoire de masse !

Le second essai, plus contemporain, se nomme *SoftStrip*. D'origine américaine, ce système a connu une gloire éphémère dans l'univers Mac, il y a environ deux ans. A la croisée entre cartes perforées et code barres, SoftStrip se présente sous la forme d'un lecteur de bandelettes de papier. Ces dernières sont recouvertes d'inscriptions sous forme de petits rectangles correspondant aux informations selon un formatage normalisé. Le principe est similaire à celui des cartes perforées,



mais on peut parler ici de cartes imprimées. Le mode de lecture se rapproche des systèmes des code barres. Principaux inconvénients de ce système : la lenteur et la présence nécessaire d'une imprimante laser pour effectuer des sauvegardes avec une densité suffisante d'informations. Bref, tout ceci montre bien que le papier n'est pas la panacée en matière de mémoire de masse.

LES BANDES

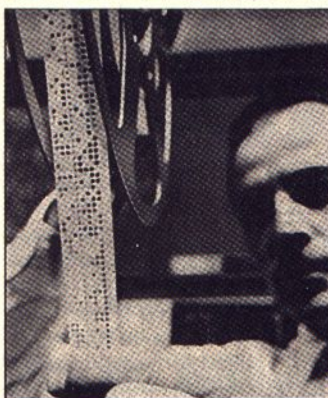
Les ingénieurs des grandes compagnies d'informatique ne s'y sont d'ailleurs pas trompés. Très rapidement, la carte perforée montre ses limites et l'on s'oriente vers le support magnétique.

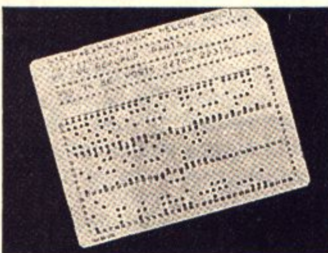
Connue depuis les années trente, la bande magnétique arrive très rapidement en informatique. En 1952, IBM lance un ordinateur scientifique nommé *IBM 701* équipé de dérouleur de bandes magnétiques. Ces dernières se présentent sous la forme de bobines selon un principe encore utilisé de nos jours sur les magnétophones à bande.

Par rapport aux cartes perforées, le changement est de taille. On accède aux informations incomparablement plus rapidement et on peut modifier les fichiers directement sur le support. Rendez-vous compte du progrès réalisé ! A l'époque c'est extraordinaire, tout simplement. Par la suite, la bande va connaître quelques revers de fortune sous la poussée de concurrents très séduisants : les disques durs et disquettes.

Toutefois, la bande tient bon. Elle devient notamment la mémoire de masse privilégiée des micro-ordinateurs grâce à la cassette. Les premiers *Apple*, utilisait ce système dès 1976. Plus proche de nous, la cassette reste bien implantée grâce aux *C 64*, *Thomson* et autres *Amstrad CPC*. Le principal avantage des cassettes est un prix de revient très faible puisqu'on utilise des technologies développées pour l'audio et qui sont largement rentabilisées. En outre, la fiabilité de ce support est tout à fait correcte si l'on exclut les cas exceptionnels. Certains ordinateurs comme l'*Oric* n'ont de ce point de vue jamais donné entière satisfaction.

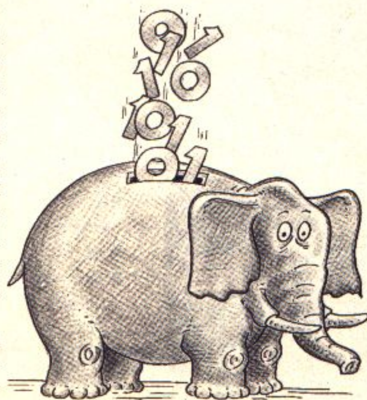
Mais sauf conception viciée, la cassette est fiable car elle nécessite peu de réglages. Si le lecteur


IBM


IBM

De la bande à la carte perforée, le papier fut le premier support des mémoires de masse, ô combien symbolique des débuts de l'informatique.

de votre ordinateur a du mal à lire certaines cassettes vous pouvez être certain qu'il s'agit d'un problème d'azimutage ! Soit la tête de lecture de votre magnétophone est mal positionnée par rapport à la bande, soit la tête d'écriture du lecteur ayant enregistré la cassette a été mal réglée. Dans le premier cas, un simple réglage suffit. Dans le second, ce n'est pas de votre ressort ! Toujours est-il que la cassette tend à disparaître sous la poussée, notamment, des lecteurs de disquettes qui permettent un accès beaucoup plus rapide à une information. En effet, imaginons que vous soyez au début de la bande de votre cassette et que vous désiriez charger un programme situé vers la fin. Vous êtes obligé d'utiliser l'avance rapide, de correctement repérer le début du programme, puis de le charger. C'est fastidieux, surtout si l'on veut utiliser des programmes sérieux tels que traitements de texte et autres. Avec un lecteur de disquettes, l'accès aux informations ainsi que le chargement de ces dernières est incomparablement plus rapide. Certains eurent l'idée, c'est notamment le cas de Clive Sinclair avec le *QL* et le *ZX Spectrum*, de faire des cassettes à bande continue (en circuit fermé). Nommées Microdrives, elles étaient censées concilier les avantages des disquettes (rapidité) avec ceux des cassettes (faibles coût). Il faut bien reconnaître que le résultat n'a pas vraiment convaincu.



A l'heure actuelle, la bande magnétique se maintient sous la forme de *streamer*. Complément du disque dur, le streamer vient de la grosse informatique. Il permet de sauvegarder des informations afin de prévenir d'éventuels problèmes tels qu'écrasement du disque dur, formatage intempestif, etc. Les supports utilisés sont issus de standards informatiques, mais l'on trouve aussi des cassettes vidéo VHS et même des DAT (*Digital Audio Tape*,cassettes où l'on enregistre de la musique sous forme numérique). L'avantage du streamer par rapport à la disquette — qu'il est possible d'utiliser en sauvegarde du disque dur — réside dans le faible nombre de manipulations. Pour un utilisateur de base, ceci reste anecdotique car les streamers restent coûteux et hors de portée de l'amateur de microloisirs. Ils requièrent un lecteur indépendant ainsi que, souvent, une carte d'interface spécifique.

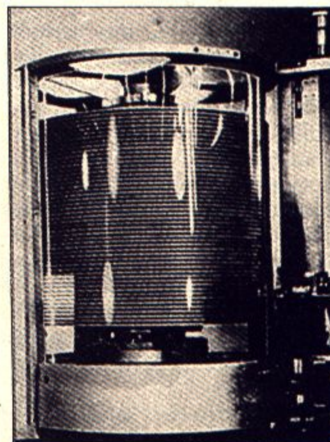


Un streamer: sorte de gros magnétophone pour ordinateur.

LES DISQUES DURS

Dès les années cinquante, l'accès aux données est un élément essentiel en informatique. D'où l'idée de créer des supports magnétiques sous forme de disques qui se révèlent plus opérationnels que les bandes magnétiques. En 1956, IBM propose son modèle 305. L'innovation se nomme ici RAMAC. Cette abréviation de *Random Access Method of Accounting and Control* (méthode de compte-rendu et de contrôle à accès aléatoire), cache un empilement de cinquante disques d'aluminium recouverts d'une matière magnétique. La capacité du RAMAC s'élève à 5 Mo — actuellement un disque dur bas de gamme en stocke 20 pour un encombrement bien moindre -.

Complexe, coûteux à l'achat, le RAMAC impose malgré tout la notion de disque dur. On dispose désormais d'une mémoire de masse rapide et surtout très fiable, en mesure de stocker une masse

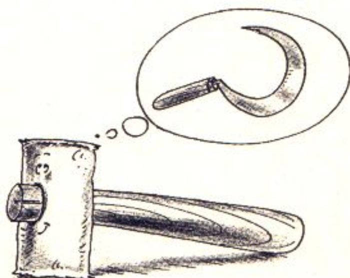

IBM

Le Ramac, ancêtre des disques durs.

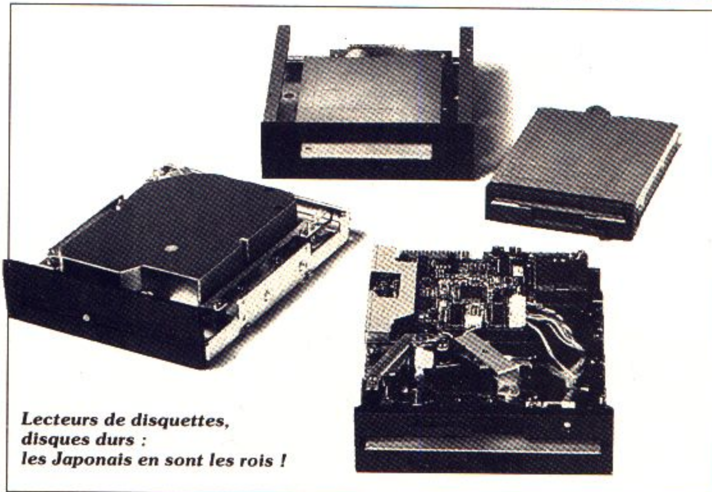




d'informations inimaginable à l'époque. Défaut du système : le disque dur est installé une fois pour toutes et l'on est contraint de passer par un streamer pour effectuer un transfert d'informations d'un ordinateur à l'autre — hors transmission directe par interface électronique quelconque bien entendu. Tout naturellement, on s'oriente alors vers des disques durs amovibles. Certains dans les années 86/87, à l'image de *Victor* et de son *Data Pack*, présentent le disque dur amovible comme une extraordinaire innovation, que tout branché de la technologie doit posséder. Las, ne prenons pas les enfants du bon dieu pour des canards sauvages : les routards de l'informatique savent que loin d'être une innovation le Data Pack est techniquement primaire ! En grosse informatique, seul le disque — le support — est amovible. Le lecteur, lui, reste en place contrairement à ce qui se passe avec le Data Pack. De toute manière, et quoi qu'on en dise, le disque dur amovible est relativement fragile.



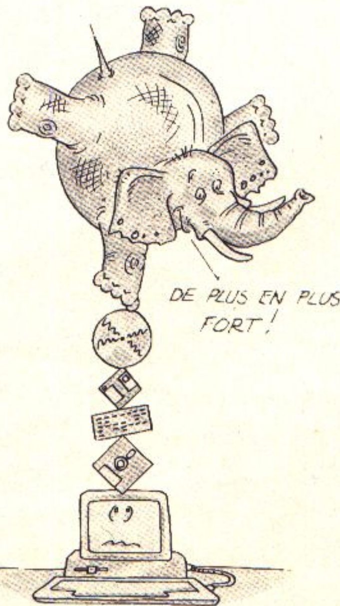
Reste que le disque dur est une mémoire de masse chère aux « pros » de la micro et aux fans de microloisirs. Ceci s'explique tout d'abord par l'agrément d'utilisation qu'il apporte grâce à sa vitesse d'accès et de chargement. Généralement, un disque dur est de deux à trois fois plus rapide qu'un lecteur de disquettes. En outre, il permet de disposer en direct de divers programmes : plus de temps perdu à rechercher telle ou telle application située sur une disquette ne disposant pas de l'étiquette de rigueur.
Pour un joueur, la justification du disque dur est loin d'être évidente. Il est vrai que son prix, environ 4 000 à 5 000 F pour un 20 Mo est assez dissuasif. L'amateur d'applications plus sérieuses, en revanche, hésite rarement s'il dispose des moyens nécessaires...


Lecteurs de disquettes, disques durs : les Japonais en sont les rois !

Malgré tout, quelle que soit l'application envisagée, un disque dur est très agréable lorsque l'on utilise un programme de taille importante. Ainsi, imaginez la facilité d'utilisation de *Dragon's Lair* de ReadySoft sur *Amiga* avec un disque dur. Inutile de fouiller, fouiner, rechercher, la disquette n° X parmi les six que comprend le jeu ! A l'heure actuelle, pratiquement tous les ordinateurs modernes du marché sont en mesure de supporter un ou plusieurs disques durs.
Sur *Atari ST*, le port DMA (*(Direct Memory Access*, système pour l'accès direct externe à la mémoire), le prend en charge. On peut y connecter des disques de 20 à 100 Mo. Pas de problème, donc.
Sur *PC* et *Archimedes*, la situation est un peu plus complexe. Il existe diverses solutions pour la mise en place d'une unité de disque dur. La première consiste à utiliser une carte d'interface directe. Elle ne prend en compte que les disques durs et rien d'autre. Autre solution : le bus SCSI (*Small Computer System Interface*, système d'interface pour petit ordinateur). Popularisé par Apple avec son *Mac*, ce système permet de connecter en chaîne diverses unités de sauvegarde tels disques durs, streamer, et autres. Le problème de base est toutefois celui des drivers (qu'on pourrait traduire par fichiers de contrôle). En dehors de cela, le SCSI reste très souple et facile à mettre en œuvre. A vous de trouver la solution la plus adaptée à votre situation.
L'*Amiga* aussi a droit au disque dur. Toutefois, la situation du 500 est légèrement en retrait, car l'offre est inférieure à celle des autres machines comparables. Signalons tout de même le disque dur pour 500 de Commodore qui permet, en outre, d'étendre la mémoire de la machine. En revanche, le 2000 s'adapte très bien aux diques durs.

LES DRIVES

Inutile de revenir sur les disques durs... Vous l'avez compris c'est un support fantastique mais relativement élitiste par rapport à la star actuelle des mémoires de masse, nous avons nommé la disquette. Au début de la micro informatique de loisirs, la disquette est le rêve inabordable. Quel progrès par rapport aux cassettes ! Désormais, ce rêve est accessible à tous. Cela grâce, notamment, à Amstrad, il faut le reconnaître !

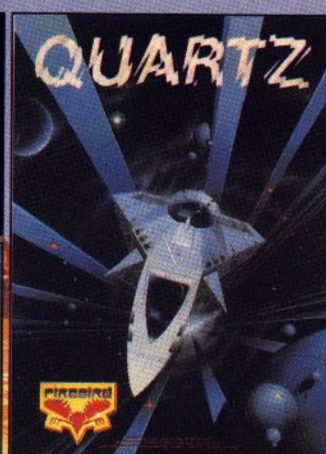


Après Mai 68, mais avant le premier choc pétrolier, années de prémisses de l'explosion informatique, toutes les personnes intéressées de près ou de loin par les ordinateurs voient une nouvelle technologie s'étendre inexorablement : les lecteurs de disquettes. Novateur, ce système est né de l'analyse des faiblesses du disque dur et d'une maîtrise de plus en plus poussée des techniques de production de bandes magnétiques. Fragile, le disque dur amovible n'est pas la panacée. L'utilisateur travaille généralement sur des fichiers de taille restreinte et désire disposer d'une mémoire de masse aisément transportable, fiable et rapide. La bande magnétique ne peut répondre à cette demande. On s'oriente donc vers la disquette qui, moins performante que le disque dur, s'avère moins fragile et plus économe que ce dernier.
Les premières disquettes sont au format 8 pouces. Leur capacité à de quoi faire sourire à l'heure actuelle puisqu'elle est inférieure à celle d'une disquette 3 pouces d'*Amstrad CPC* ! Il n'en reste pas moins qu'à l'époque il s'agit d'une évolution majeure. Ce sera en effet l'avenir des ordinateurs personnels, autrement dit des micro-ordinateurs. La firme Apple le comprend très rapidement et met en œuvre sur ses ordinateurs un tel système au format 5 pouces un quart. Déjà, on observe l'évolution future des disquettes souples. Elles prennent de moins en moins de place et conservent une masse d'informations de plus en plus importante, grâce à des méthodes de formatage de plus en plus performantes mais aussi grâce à une qualité de fabrication plus poussée.
Les disquettes aussi évoluent : les premières sont dans une enveloppe souple avec support magnétique apparent (8 pouces et 5 pouces un quart). Celles de la seconde génération sont protégées par une coque de plastique rigide et disposant, pour certains formats (3 pouces et 3 pouces et demi), d'une languette métallique de protection du support donc des données.
Les routards de la micro se souviennent certainement du QDD, *Quick Disk Drive*, des MSX et de Thomson. Il s'agit d'une disquette de 2,8 pouces, protégée par une enveloppe de plastique (à l'image des disquettes 3 pouces) dont le support magnétique est apparent

LES MUST DE L'ARCADE













Rick Dangerous

Rick Dangerous, un Super Héro collectionneur de timbres, qui défie la mort et les plus grands périls avec le sourire. Rick Dangerous, le jeu de plateaux le plus original et le plus drôle de l'année, est indispensable dans toute logithèque qui se respecte.

Quartz

Vous aurez besoin de reflexes surhumains pour jouer à Quartz, le meilleur des shoot-em-up et qui bénéficie d'un scrolling multi-directionnel révolutionnaire. Votre mission: rester en vie et détruire tous vos ennemis.

Mr. Heli

Mr. Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom. Sauvez votre planète des projets de l'infâme Muddy qui menace de la détruire. Prenez votre hélicoptère de combat et à l'attaque!

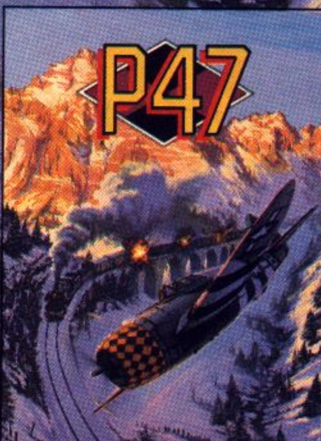


P47

Bienvenue à bord de votre monomoteur, le P47 Thunderbolt, l'avion de chasse le plus performant de la seconde guerre mondiale et nettoyez toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis.







MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

(comme sur les 5 pouces un quart). Géré à la manière d'une bande-magnétique ou plus précisément comme un disque 33 tours, le QDD dispose d'un formatage en sillon continu. Cette originalité a amené sa disparition pour un certain temps. Ces disquettes similaires réapparaissent actuellement dans les appareils photo électroniques comme le Canon Snapshoot. En outre, certains fabricants de *PC* soutiennent la venue de ce standard dans le monde des portables. Avec un formatage plus classique il est vrai. L'avenir dira ce qu'il adviendra des ex-QDD.

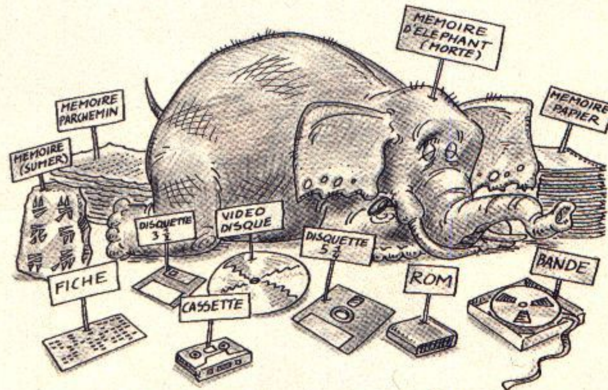
En matière de micro, deux formats s'imposent à l'heure actuelle. Inauguré par Apple, les 5 pouces un quart sont encore présents grâce aux *PC* et compatibles. Ces disquettes sont en mesure de stocker 360 Ko ou 1,2 Mo sur *AT*, ce qui est déjà plus raisonnable. Mais leurs jours sont comptés. Apple, Atari, Commodore, Acorn, Amstrad et même IBM sont désormais passés aux 3 pouces et demi. Avec ces disquettes, il est posssible de sauvegarder 720 Ko *(PC, Atari ST)*, 800 Ko *(Archimedes, Mac)*, 880 Ko *(Amiga)* ou bien 1,44 Mo *(PC, Mac)*. Le progrès est de taille, d'autant plus que rares sont les faiblesses de ces lecteurs. Bien entendu, il arrive que l'on rencontre des problèmes d'azimutage — de positionnement de la tête de lecture par rapport aux pistes de données. Ceci reste malgré tout marginal.

Désormais accessibles au plus grand nombre, les disquettes ont à l'évidence marqué la fin des années quatre-vingts des microloisirs. Toutefois, elle voient la concurrence venir à l'horizon et tente tant bien que mal de s'adapter aux données nouvelles du marché !

LES NOUVELLES DISQUETTES

La technologie, vous savez m'sieur, ça va vite. Face au futur auréolé du lumineux faisceau laser des disques optiques numériques effaçables et réenregistrables, les disquettes commencent à avoir du mal à convaincre. Pour l'utilisateur de base, ce problème n'est pas encore majeur mais il risque de le devenir très rapidement...

Les ordinateurs actuels gèrent des éléments prenant de plus en plus de mémoire. Dans le jeux, on veut des musiques digitalisées avec une qualité correcte. Les graphismes prennent, en outre, de plus en plus de mémoire du fait des résolutions graphiques de plus en plus élevées. De même, les applications personnelles font appel à de multiples fenêtres, aux icônes, aux menus déroulants et autres perfectionnements. Tout cela se paye en taille mémoire. Or, la mémoire interne des machines s'étend mais les disquettes évoluent moins rapidement. On se trouve devant un paradoxe : alors que la mémoire de masse est considérée comme un prolongement de la mémoire centrale, les ordinateurs actuels disposent de disquettes dont la capacité de stockage est inférieure à celle de la machine ! D'où *Dragon's Lair* en six disquettes, d'où *Roger Rabbit* et ses appels excessifs à une disquette parmi d'autres. C'est pourquoi, on cherche à augmenter au maximum la capacité de stockage de ce support. Deux voies sont empruntées. La première consiste à augmenter la masse d'informations enregistrable sur une surface similaire. Ainsi, dans l'univers *PC*, il existe des disquettes 3 pouces offrant 720 Ko de données et d'autres offrant 1,44 Mo. Cette différence s'explique par une maîtrise technique plus poussée : précision de montage plus grande, moteur pas-à-pas à résolution plus importante, amélioration qualitative des matières magnétiques utilisées pour l'enregistrement. En outre, les méthodes de contrôle des lecteurs de disquettes, d'enregistrement du signal sur le support magnétique et la gestion logicielle des formatages est de plus en plus évoluée. Résultat : une multiplication par deux de la masse de données inscrite sur une même surface.



L'autre voie consiste à appliquer les techniques que nous venons de décrire sur des supports de plus grande taille. Ainsi, les amateurs de *Mac* connaissent le Megadrive de Jasmine. Apparu aux Etats-Unis, il y a environ deux ans, ce lecteur offre 10 Mo par disquette ! Un modèle particulier de disquette puisqu'au format 5 pouces un quart, elle présente une enveloppe comparable à celle d'une 3 pouces et demi (enveloppe rigide, languette métallique de protection). Signalons que la société Imaco importe en France un système comparable pour *Atari ST* et *Amiga*. La faible implantation de ces lecteurs s'explique par le coût élevé du support (plus de 500 F) ainsi que par le désintérêt affiché par les fabricants de machine pour ces lecteurs. Aucun n'en propose un en standard sur une machine, ni à son catalogue.

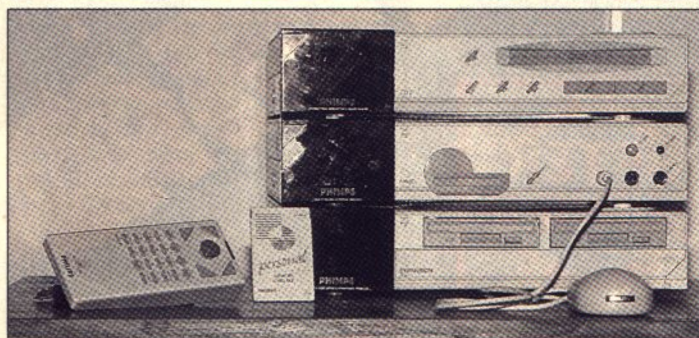
Signalons malgré tout l'initiative d'Atari avec son Megalife 44. Il s'agit d'un lecteur de disquettes rigides — le support est en effet plus fin qu'un disque dur. En mesure de stocker 44 Mo par disquette, le Megalife est proposé pour la gamme *ST*. Un système comparable est proposé en standard sur l'*AT* d'entrée de gamme d'Atari. Similaire à un disque dur dans son comportement, le Megalife offre la souplesse des disquettes. A environ 1 000 F par unité, le support est compétitif par rapport aux disques durs. En revanche, un jeu dupliqué sur une telle disquette serait trop coûteux. C'est d'ailleurs sur ce point que les disquettes souples pourront résister. Elles se révèlent bien moins chères que les actuels disque optiques. Mais combien de temps cela durera-t-il ?

LES DON

L'informatique, c'est un peu comme l'automobile. Admettons que vous ayez un baril de Renault 5 et que l'on vous propose en échange un baril de Rolls-Royce. Sur le coup, vous direz oui. Ne niez pas, c'est inutile. Mais après, en voyant le prix de l'assurance, de la vignette et du carburant, vous risquez de maudire l'auteur de cette alléchante proposition. Tout cela pour dire qu'en informatique, le point de vue de l'utilisateur se résume généralement à une question de prix de revient. Prix de revient de la machine, mais surtout du logiciel (l'essence informatique). Avec les cassettes ou les disquettes classiques, les coûts de duplication restent limités. De ce fait, les logiciels de jeux s'avèrent malgré tout abordables. Ayant bien résisté aux CD ROM (mémoire morte sur compact disc) et WORM (*Write once, read many* ; disque optique où l'on écrit une fois et l'on peut lire de nombreuses fois) et autres CDX (*Compact Disk eXtended, Compact disc étendu), la disquette sera durement concurrencée par les disques optiques numériques, les DON. Dans un premier temps, le CDI (disc compact interactif)* (voir *Tilt* n° 69) avec ses 600 Mo de données par disque arrive. Très compétitif sur le plan technique, le CDI est l'aboutissement de techniques hi-fi et de ce fait largement rentabilisée. Misant sur l'impossibilité d'inscrire sur ce sup-



Un lecteur externe de CD ROM sur PC. Demain un standard sur les PS ?



Le Compact Disc Interactif de Philips et Sony : le premier ordinateur multimedia avec une mémoire de masse de type disque optique.



MEMOIRES D'HOMMASSE.

port, le CDI se targue d'échapper au piratage. Les éditeurs limitent donc leurs marges afin de proposer des logiciels à faible prix. La disquette peut-elle rivaliser ? Dans un premier temps et en qualité de support annexe pour des données mineurs, oui. Autrement non ! Mais, vivre à l'ombre d'une technique n'est pas très confortable. Surtout lorsque celle-ci en est au tout début.

Conçu par une équipe regroupée par Steve Jobs, l'un des créateurs d'Apple, le *Next* est un ordinateur des plus novateurs. Sa principale originalité : un lecteur de DON d'origine Canon dans le modèle standard. Chaque disque offre 256 Mo de données par face. Qui dit mieux ? Ricoh ! Avec 300 Mo de données par face pour environ 1 000 F par disque, et 47 000 F HT pour le lecteur, le tout pour *PC* et *Macintosh* sur un disque de 5 pouces un quart. D'autres fabricants proposent des systèmes comparables et tous incompatibles. Mais cette situation ne durera pas. Gageons que dans cinq ans, pas plus, un standard de disque apparaîtra... Disques durs non-amovibles, disquettes similaires au Megadrive, Megalife 44 et consorts font déjà partie du passé !

Les disquettes classiques tentent de résister mais elles ne tiendront pas longtemps. Avec les 600 Mo d'un CDX, la console *NEC* propose des jeux offrant une qualité musicale qu'on ne peut obtenir sur une disquette classique. Plus de niveaux, plus d'ampleur, plus, plus, plus, sont des mots d'ordre auxquels le support des années quatre-vingts ne peut intégralement répondre. Ceci pour des raisons de capacité de stockage, mais aussi pour des raisons de vitesse d'accès à une masse d'informations importante. Avec la généralisation des systèmes de recherche en hypertexte, où l'utilisateur accède aux données directement et non plus simplement par un programme donné, on se trouve face à l'obligation d'accéder à une masse très importante d'informations (graphismes, sons, etc.). C'est désormais d'une autoroute et non plus d'une départementale dont on a besoin. Nous venons de vous décrire le film qui se passe sous nos yeux. Le *Next* annonce l'avènement des micro-ordinateurs familiaux à disques optiques effaçables, réenregistrables, qui remplacent tous les supports y compris la sacrosainte disquette. Cette technique reste, il est vrai, coûteuse mais dans cinq ans, dans dix ? En conclusion, la poussée du disque optique est inévitable. Il permet de retrouver le caractère originel du rapport mémoire centrale/mémoire de masse. Le *CDI* et le *Next* ont amorcé ce mouvement, les autres suivront. D'ailleurs, des concurrents apparaissent déjà. Objectif XXIᵉ siècle, 1ᵉʳ janvier 2000.

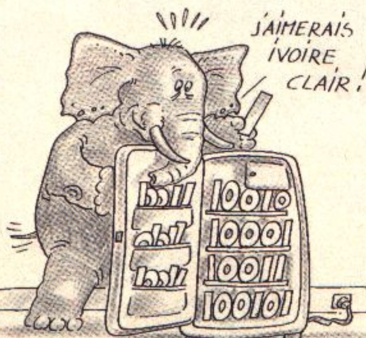
LES PUCES

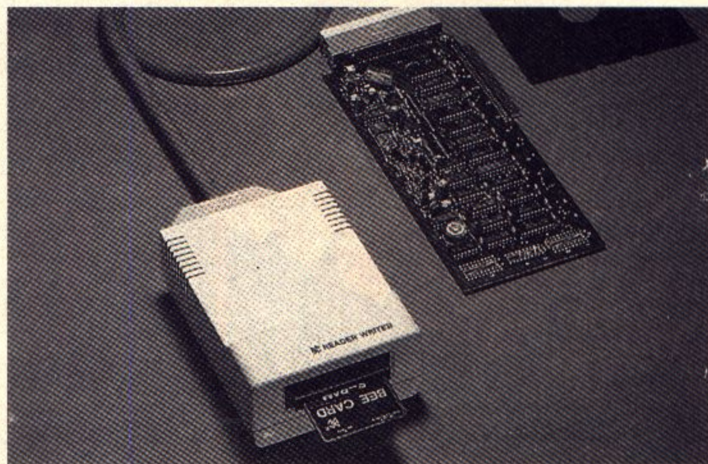
Les mémoires de masse ont aussi leurs faiblesses : la première tient à l'importance des éléments mécaniques des machines. Que ce soit dans un lecteur de disquettes, dans un disque dur ou bien encore dans un lecteur de DON, on trouve des moteurs (généralement un pour le déplacement de la tête et un second pour la rotation du disque), des éléments de haute précision coûteux à fabriquer et protégés par de lourds blindages métalliques. Première constatation : tout cela pèse lourd... C'est pourquoi les fabricants de portables cherchent à imposer de nouveaux standards de disquette. Mais, ce n'est qu'un pis-aller puisque cela amène un nouvel élément d'incompatibilité avec les machines de bureau.

Autre problème des mémoires de masse à base d'éléments mécaniques : elles consomment une quantité importante d'énergie. Autrement dit, elles pompent sur les batteries du portable et diminuent son autonomie.

Certains eurent l'idée de supprimer les mémoires de masse des portables. Ce n'est pas vraiment l'idéal. D'autres se demandèrent dans quelle mesure il était possible d'utiliser le silicium comme mémoire externe. Bon calcul !

"UNE MEMOIRE DE MASSE EST COMPARABLE A UN REFRIGERATEUR !" M. Brisou





Lire une Bee Card sur PC ? Une simple question d'extension...

Les possesseurs de consoles, de *Thomson*, de *MSX* 1 et 2 et autres machines comparables connaissent les cartouches. Il s'agit d'un circuit électronique plus ou moins complexe dans lequel on trouve une ROM emplie d'un programme quelconque. Evidemment, une telle mémoire ne sert qu'à être lue, mais l'idée est là !

Canon, avec son *XO 7*, lance aux alentours de 1984 le concept de mémoire de masse à base de silicium. En l'occurrence, il s'agit d'une cartouche de mémoire vive sauvegardée par une pile. D'une capacité de 32 Ko, les cartouches sont coûteuses. Très souples, elles s'avèrent malgré tout fort rapides. L'accès aux informations est infiniment plus fiable que sur une disquette et le temps de formatage s'exprime en secondes ! Défaut du système : lorsque la pile intégrée n'a plus suffisamment de charge, la cartouche perd la mémoire ! Elle oublie les informations. Les utilisateurs de ce type de cartouches affirment toutefois que ce n'est là qu'un point mineur en regard des avantages du système.

Ce doit être vrai puisque Hudson Software, une firme japonaise ayant des relations très serrées avec Mitsubishi, propose un système de ce type — les Bee Card — depuis de nombreuses années. On le retrouve d'ailleurs sur l'*Atari Porfolio*, mais à quel prix : environ 1 000 F pour une carte de 128 Ko ! C'est pour ainsi dire inabordable pour un particulier.

De toute manière, ces cartes mémoire à base de RAM riquent de disparaître très rapidement. D'une part parce qu'il n'existe pas de standard en la matière, d'autre part parce qu'une nouvelle technologie a été inaugurée au Personnal Computer Show de Londres par Intel Microsoft et Psion !

Nul doute que de tels parrains suffiront à étendre le système de

INITIATION A LA GRANDE AVENTURE SUR ATARI



GFA BASIC 3.0

Très puissant le GFA Basic 3.0 est un langage spécialement conçu pour l'Atari ST et STE. Ses 400 commandes donnent accès à toutes les spécificités de la machine, sa rapidité d'exécution et d'interprétation vous permettent de réaliser des applications performantes. Le GFA Basic, c'est l'harmonie parfaite entre le programmeur et sa machine.

PROMOTION NOEL

LES 3 LOGICIELS

790F

LE COMPILATEUR GFA BASIC 3.0

Le compilateur optimise de façon spectaculaire tous vos programmes écrits en GFA Basic 3.0. Confiez lui vos réalisations; le compilateur les analyse, les compile, avant de les traduire en code machine directement exécutables. Résultat : une vitesse accrue de 200 à 1000%.

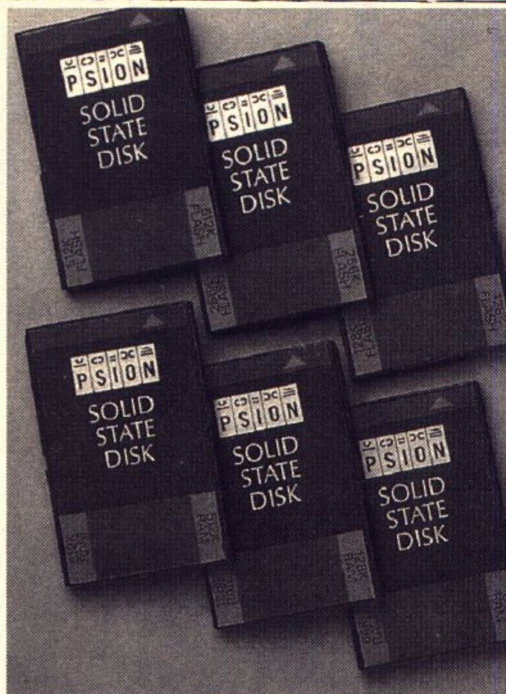
GFA ASSEMBLEUR

Conçu pour satisfaire tous les développeurs, même débutants, il tire le maximun du 68000. Totalement écrit en langage machine, le GFA Assembleur est avec son débogueur un outil unique pour programmer des applications. Le nouvel Assembleur de choc de votre Atari ST et STE.

EDITIONS MICRO APPLICATION



Flash Memory. Ces mémoires de masse à base de silicium utilisent des circuits intégrés assez particuliers. Entre RAM et ROM, les mémoires utilisées n'ont, à l'image des ROM, pas besoin de tension pour sauvegarder les informations. Il est possible de les lire mais aussi de les écrire comme des RAM, c'est-à-dire *in situ*. L'apport de Microsoft à cette entreprise réside dans le développement d'un additif à MS-Dos permettant de gérer directement ces mémoires. Bref, une belle vision d'avenir. C'est vrai, le prix des cartouches est encore et toujours dissuasif (environ 2 500 F pour 512 Ko). C'est vrai, la capacité est très limitée par rapport aux disques optiques. Mais là encore, pour combien de temps ? Actuellement 1 Mo de RAM coûte autant que 1 Ko en 1978 ! Appliquez un tel rapport au Flash Memory et vous verrez... En l'an 2000, on disposera de Flash Memory ou d'un système comparable très performant : une cartouche de 5 voire 10Mo est tout à fait imaginable. Ce sera un début de concurrence pour le DON qui aura bien du mal à résister à l'intégration de plus en plus poussée des composants électroniques.



Présentés à Londres par Psion lors du lancement d'un portable compatible PC, les Solid State Disk offrent un avant-goût des mémoires de masse de demain. A base de silicium, ces cartes mémoires produites grâce à une technologie d'origine Intel n'ont pas besoin de piles pour sauver les données, contrairement aux Bee Card et autres Hu Card de Hudson, notamment utilisées par le Portfolio d'Atari. Elles disposent du soutien de l'éditeur Microsoft qui a implanté dans MS-Dos des routines pour les gérer.

LES RESEAUX

Imaginez donc la possibilité d'avoir en direct, tranquillement installé chez vous, accès à des milliards de millions de Mo de données de tout type ! Science-fiction ? Que non ! En marge des technologies que nous venons de décrire, l'utilisateur de micro-ordinateur est en mesure de disposer d'une mémoire de masse quasi infinie grâce aux réseaux, son complément télématique...

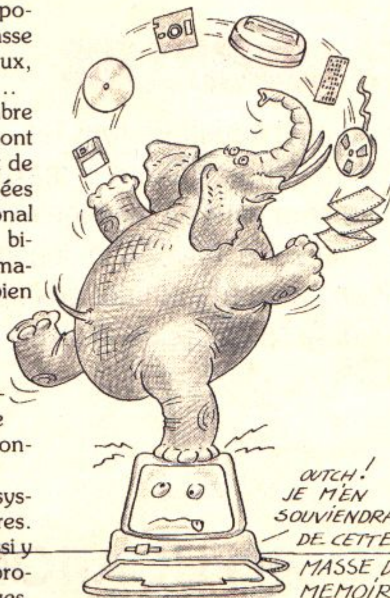
Par le biais du Minitel, un nombre considérable de personnes ont accès à un nombre important de services. Banque de données scientifique, répertoire national des livres proposés dans les bibliothèques françaises, informations sur les entreprises sont bien connus des professionnels.

Toutefois, le système s'étend, se perfectionne. Par le biais d'un ordinateur relié à un modem ou un Minitel, on accède à un univers de données étonnant de richesse.

Le serveur *Atari* propose un système de boîte aux lettres binaires. Vous pouvez y écrire mais aussi y lire des données telles que programmes, fichiers divers, images, sons digitalisés et autres. Le réseau Calavacom propose une cité MIDI ou l'utilisateur est en mesure de charger ou de transmettre des fichiers de musique MIDI.

Ces exemples représentent encore l'exception, cela ne durera pas ! Prenons l'exemple d'une encyclopédie sur disque optique. Vous l'achetez un certain prix et l'utilisez chez vous. Mais, quelques mois plus tard, il faut la réactualiser. L'éditeur de cette encyclopédie peut éventuellement vous expédier des remises à jour mais comment les inscrire sur le disque si ce dernier n'est pas





réinscriptible ? Avec une encyclopédie télématique, pas de problème. Le prestataire de service la renouvelle dès qu'une nouvelle information lui parvient. Sinon, l'utilisateur s'en apercevra très rapidement et fera jouer la concurrence... Nous pouvons multiplier les exemples de ce type car ce principe touche tous les domaines possibles et imaginables.

Evidemment, les réseaux ne remplacent pas les mémoires de masse traditionnelles. Utiliser un serveur à la place d'un disque dur est une aberration car la vitesse de transmission sur les réseaux télématiques actuels ralentit considérablement le travail. Cela revient à utiliser un lecteur de cassettes, mais moins performant.

Avec le RNIS — Réseau numérique à intégration de service — la situation devrait toutefois évoluer. D'une vitesse de transmission de 1 200 bauds (le baud étant l'unité de rapidité de modulation valant une impulsion par seconde), on passe à 64 Kbits/seconde ! Malgré tout, les réseaux télématiques actuels offrent de gros avantages. Si vous achetez une encyclopédie universelle électronique vous payez des informations que vous n'utiliserez peut-être jamais. En version télématique, vous n'utilisez que les informations qui vous intéressent ou plus précisément le temps qu'il vous faut pour y accéder. L'intérêt d'un accès direct par ordinateur réside très précisément dans cette souplesse qui rend l'information moins coûteuse. Ce que nous venons d'exposer reste, en cette fin des années quatre-vingts, très théorique. Il n'existe pas de méthode standard d'accès informatique aux serveurs. L'utilisateur est en mesure d'automatiser les procédures d'accès (de faire composer par son ordinateur le numéro de téléphone puis la saisie du code d'accès) mais cela s'avère impossible en pratique pour l'interrogation du serveur. Pour s'en convaincre, il suffit de comparer le serveur SNCF avec une banque de données télématique sur le code du travail, par exemple. Gageons que dans l'avenir ces problèmes seront résolus. Le réseau en tant que mémoire de masse sera alors une réalité de tous les jours...

Vous en savez désormais plus sur les mémoires de masse. Mais comme toujours en informatique, il ne faut en aucune manière les dissocier des applications ! Quelle est la meilleure adéquation entre domaine d'utilisation et mémoire de masse ? Commençons par les cartouches. Actuellement, les cartouches ROM utilisées notamment par les consoles sont principalement tournées vers les jeux. On peut rarement y introduire des données et, si c'est le cas, celles-ci sont en relation directe avec un jeu bien particulier. En dehors du jeu, point de salut !

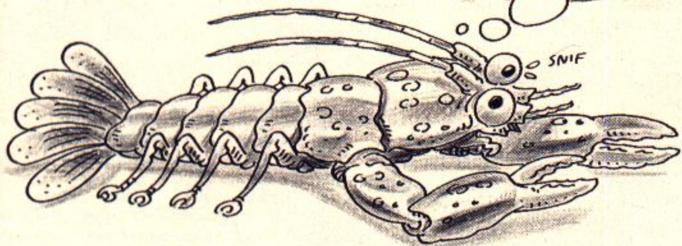
Avec les cartes à mémoire vive de type Bee Card, la faiblesse du stockage limite les applications à la sauvegarde de petits textes, de données numériques, éventuellement de petits programmes. Inutile donc de voir trop grand pour le moment, d'autant plus que cela reste coûteux.

Du fait de leur faible vitesse d'accès aux informations, les cassettes sont désormais en voie de disparition. Peu chères, on les uti-





lise surtout pour la diffusion de programmes sur machines 8 bits. Si vous êtes possesseur d'un *CPC*, d'un *Thomson* ou autre et que vous désirez aller un peu



MEMOIRE DE NASSE

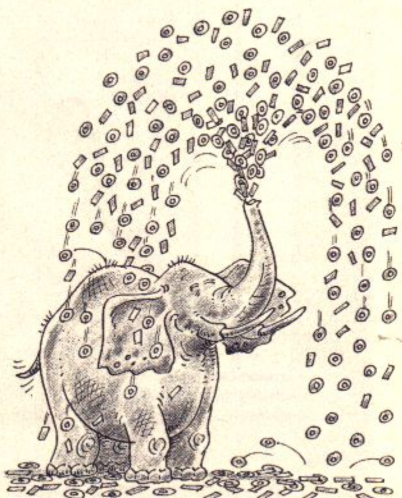
plus loin avec votre ordinateur, le lecteur de disquettes s'impose ! Traitement de texte, mise en page, création graphique et autres applications personnelles sont bien plus agréables à utiliser avec ce support de stockage qui offre une faible attente pour le chargement de tel ou tel fichier, des modifications rapides d'un fichier déjà sauvegardé. En matière de 16/32 bits, le problème ne se pose pas puisque l'on dispose en standard d'un lecteur de disquettes.

Notez toutefois que plus la capacité de stockage sur un disque est élevée, mieux cela vaut. Ainsi, même en matière de jeux, les possesseurs de *ST* ont tout intérêt à disposer d'un lecteur double face de 720 Ko de densité. Dans l'univers *PC*, on préférera un lecteur trois pouces et demi de 1,44 Mo — idem pour le Mac. Le lecteur de disquettes peut suffire dans bien des cas. Toutefois, nombre de programmes complexes ont recours à des données système présentes sur disque. Avec un seul lecteur, on change de disquette X fois ; avec deux, pas de problème. Parlez-en aux utilisateurs de *Macintosh*, par exemple. Ils s'accordent tous pour dire que deux lecteurs sur cette machine constituent un minimum. Certains iront même jusqu'à dire qu'un lecteur de disquettes et un disque dur sont tous deux nécessaires.

Dans certains cas, le disque dur est pratiquement inévitable. Sur *Atari*, par exemple, les fanatiques de musique informatique et de *sampling* ont tout intérêt à s'en procurer un de bonne capacité. Si ce dernier est amovible, c'est mieux. Il en est de même pour les amateurs de graphisme 3D et d'animation bien que ce soit moins flagrant. En revanche, en P.A.O., le disque dur est pratiquement obligatoire. On gère des documents de bonne taille, avec des polices de caractères variées et souvent des images. La rapidité du disque dur permet ici d'accélérer le temps de travail dans d'importantes proportions. Toutefois, dans un cadre strictement bureautique, posséder un support amovible n'est pas forcément nécessaire.

Pour les autres systèmes, l'utilisateur doit voir, au jour le jour, en fonction de sa bourse et de ses besoins.

Mathieu Brisou.



Fétiche maya



ATARI ST

L'archéologue rejoint l'astronaute dans la mythologie des héros : à l'exemple d'Indiana Jones, vous explorez les antiques cités mayas en quête d'un mystérieux fétiche. Mais la jungle mexicaine cache des adversaires redoutables ! Une aventure dans le style B.D.

Silmarils. Création : Claude Cazenave et Louis-Marie Rocques ; graphisme : Jean-Christophe Cartier, Yves Pierog et Valérie Vasseur ; musique : Bruno Blanchet.

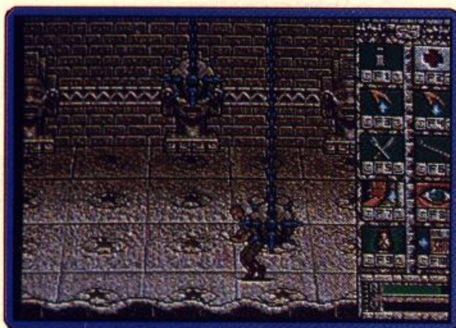


Combat entre archéologues concurrents sur la piste du fétiche maya.

Le corps du célèbre archéologue Edward Halifax a été découvert dans la jungle mexicaine. Il portait sur lui un parchemin maya mentionnant l'existence d'un mystérieux fétiche. Vous tenez le rôle de Michael Fairbanks, son jeune élève. Vous partez pour le Mexique à la recherche du fétiche, mais le docteur Orlik Karloff, un archéologue concurrent, est prêt à tout pour s'emparer de ce précieux objet, clé du fabuleux trésor des Mayas.

Au cours de cette aventure animée vous devez explorer des cités mayas à la recherche des indices qui vous permettront de retrouver les différents fragments du fétiche. Mais ne négligez pas pour autant de vous arrêter dans les villages, car vous y découvrirez certains objets indispensables au succès de

votre entreprise. Vous les obtiendrez en faisant du troc avec les indigènes, aussi n'oubliez pas d'acheter le plus de marchandise possible dès le départ. L'aventure n'est pas linéaire et vous devez faire de fréquents aller-retours entre les différentes cités. Il faut même parfois revenir jusqu'à votre ville de départ pour refaire le plein d'essence, car une panne au beau milieu de la jungle vous serait fatale. Ce jeu d'aventure présente également des scènes



Pièges redoutables dans une cité maya.

d'action qui relancent bien l'intérêt du jeu. Tout d'abord, vous passez pas mal de temps au volant de votre 4 × 4 sur les pistes qui traversent la jungle. Cette scène est représentée en 3D et il faut rester très vigilant si vous ne voulez pas finir au fond d'un ravin. Les ponts de bois qui vous permettent de tra-



De nombreuses énigmes à résoudre.

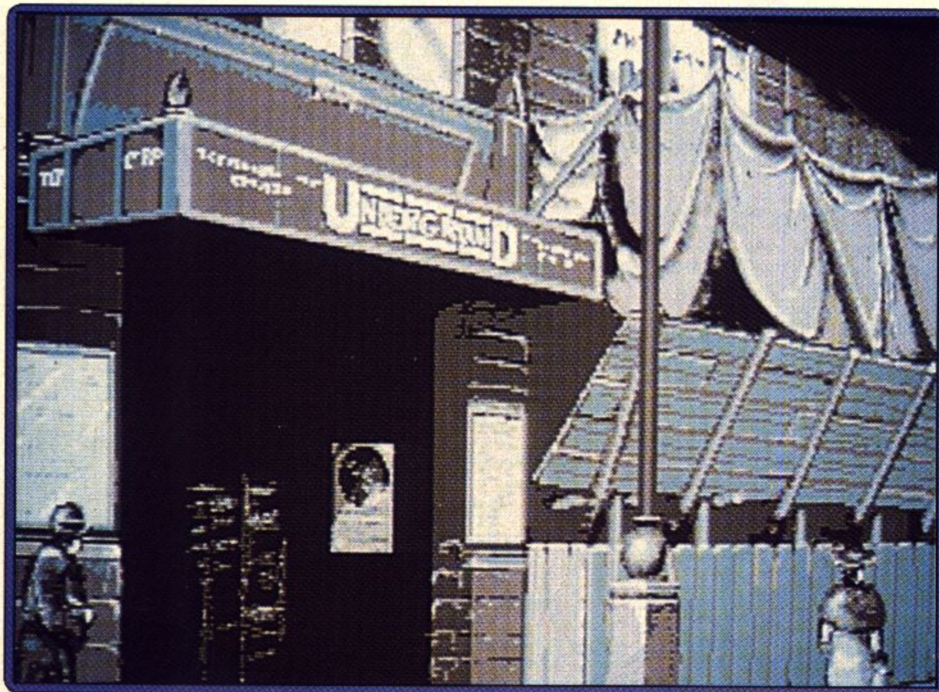
verser les précipices sont assez étroits et vous ne les découvrez qu'au dernier moment. Si vous ne réagissez pas instantanément, c'est la fin de l'aventure. Vous croisez souvent votre concurrent dans un village ou près d'une cité et il n'hésite pas à vous attaquer. Mais cela ne pose pas trop de problème car il s'enfuira si vous parvenez à lui lancer quelques coups de poing. Les serpents qui rôdent autour des cités sont bien plus dangereux. Une morsure vous fera perdre de l'énergie et plusieurs vous tueront, à moins que vous n'ayez le temps de prendre les antidotes qui se trouvent dans votre trousse à pharmacie. Enfin, certaines salles renferment des pièges mortels que vous ne parviendrez à déjouer que si vous disposez des renseignements nécessaires. *Fétiche Maya* présente un harmonieux mélange d'aventure et d'action. On passe constamment de l'un à l'autre, sans que cela paraisse artificiel, ce qui est souvent le cas des personnages de ce type. Les énigmes sont suffisamment complexes pour que l'on n'en vienne pas à bout rapidement, d'autant plus qu'on ne dispose que d'une sauvegarde par cité. Les scènes de combats ne sont pas particulièrement passionnantes, mais les déplacements en 4 × 4 sont très réussis. Le graphisme est agréable, mais on peut regretter la sobriété de la bande sonore. Le jeu est entièrement géré par l'intermédiaire du joystick, ce qui procure un grand confort d'utilisation.

Alain Huyghues-Lacour



Ne ratez le pont sous aucun prétexte !

Type : ***aventure***
Intérêt : ***16***
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : ***C***



Devant la station de métro à proximité de votre domicile.

Hound of Shadow



ATARI ST

Une atmosphère d'épouvante entoure cette enquête troublante inspirée d'un roman de Lovecraft. Jeu de rôle complexe, Hound of Shadow *n'a que peu de graphismes et pas d'animation : sa richesse ne pourra être appréciée que par des passionnés.*

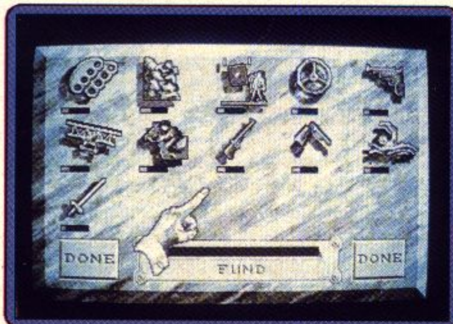
Electronics Arts. Programmation : Mike Lewis ; scénario et conception : Chris Elliot, Richard Edwards ; graphisme : Carl Cropley.

Electronics Arts aborde le domaine du jeu d'aventure et de rôle avec un programme exceptionnel à plus d'un titre. L'histoire se situe en Angleterre dans les années vingt, dans un pays qui se remet lentement des dégâts de la Grande Guerre. La pauvreté et la maladie sévissent et certaines personnes peu scrupuleuses n'hésitent pas à en profiter pour remettre au goût du jour magie et spiritisme, afin de gagner facilement de l'argent. Mais en fait, il semble y avoir aussi des événements troublants, tout à fait comme dans *l'Appel de Cthulhu* de Lovecraft, bien connu des amateurs d'épouvante et de jeux de rôle, et dont le scénario est d'ailleurs inspiré. La phase de création de votre personnage est assez longue mais particulièrement importante pour toute la suite de l'aventure. Après avoir donné divers renseignements, vous devrez, si vous avez plus de vingt-cinq ans, dire ce que vous avez fait pendant la guerre : armée active ou non. La durée de votre engagement au front vous apportera certaines connaissances et vous en fera perdre d'autres.

Vient ensuite l'étape la plus pointue. Vous allez répartir des points supplémentaires entre chacune de ces sept catégories (physique, social, investigation, études universitaires, logique, sens artistique et spiritualité), en fonction du type de personnage que vous voulez créer. Plutôt que d'établir une moyenne à chaque fois, il peut être plus rentable de privilégier telle ou telle aptitude ou connaissance. On obtient ainsi des personnages vraiment très différents.



Votre splendide demeure.



Un des aspects de la création du personnage.

Cette création est d'autant plus importante que, contrairement à la plupart des autres jeux de rôle, elle affecte en permanence le jeu. Ainsi, les descriptions ne contiendront certains détails que si vos capacités vous ont permis de les remarquer. Par exemple, lors d'une conversation, un personnage doué pour les langues pourra reconnaître un accent étranger ou même converser dans une langue étrangère. S'il est doté d'un bon sens du bluff, il sera à même d'obtenir rapidement des renseignements. Même chose pour l'exploitation de ces indices, certains y réussissant mieux que d'autres en fonction des domaines concernés.

Au début de l'histoire vous êtes convié par votre ami John à une séance de spiritisme. Le médium et son acolyte semblent plutôt être des charlatans mais au cours de la séance survient un événement étrange : le médium, comme possédé, parle avec une autre voix, et s'adressant à l'un des invités, lui annonce qu'il porte désormais la marque du Chien de l'ombre. Avec l'aide de votre ami John, vous allez vous plonger dans cette enquête passionnante qui va vous introduire rapidement dans le monde d'horreurs indiscibles de Lovecraft.

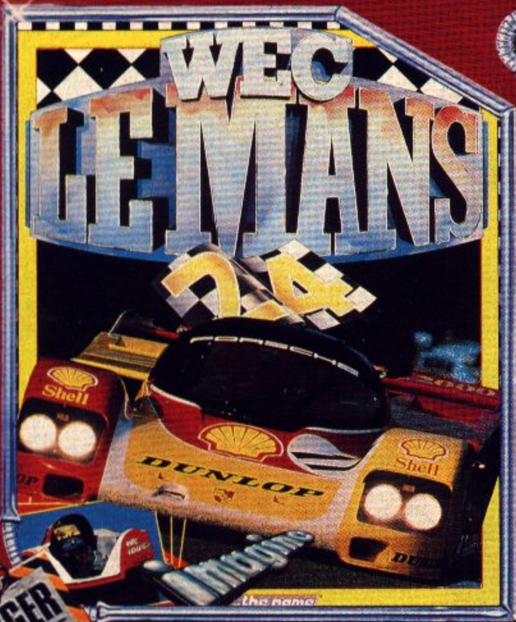
L'éventail d'actions est d'une richesse difficile à envisager. Ainsi, pour se rendre dans un lieu, vous pourrez aller à pied, prendre le métro, le bus ou un taxi. Par la suite, vous pourrez vous rendre directement dans un lieu connu en donnant simplement sa destination. Les dialogues avec les autres personnages, moteur de cette aventure, sont d'une très grande richesse. Posez vos questions simplement et répondez de même à celles qu'on vous pose. Notez soigneusement tous vos indices pour mettre en place peu à peu les éléments du puzzle. Le programme se charge d'ailleurs de vous faire un résumé de ce que vous avez appris, mais peut cependant oublier de vous rappeler un point anodin au premier abord mais se révélant ensuite capital.

L'attitude des personnages de rencontre va varier en fonction de votre personnalité et des actions que vous entreprendrez. L'aventure se déroule principalement en mode texte, les graphismes ne venant agrémenter les descriptions que dans les situations importantes. Ces graphismes sont finement travaillés mais en monochrome, ce qui semble un choix des auteurs pour mieux rendre l'atmosphère. Les descriptions sont très détaillées et le dialogue s'effectue de manière assez naturelle. Les touches de fonction appellent les commandes les plus souvent utilisées, facilitant la frappe. Le scénario passionnant vous réserve bien des surprises et, comme dans la vie, les solutions sont proportionnelles à la difficulté de l'entreprise. De plus, l'aventure n'est pas du tout linéaire et vous êtres libre de faire absolument ce que vous voulez à tout moment, votre ami John se contentant de vous ramener de temps à autre sur la trame principale. Un fantastique jeu d'aventure et de rôle, réservé cependant à ceux qui maîtrisent bien l'anglais et ont déjà une bonne habitude des jeux d'aventure.

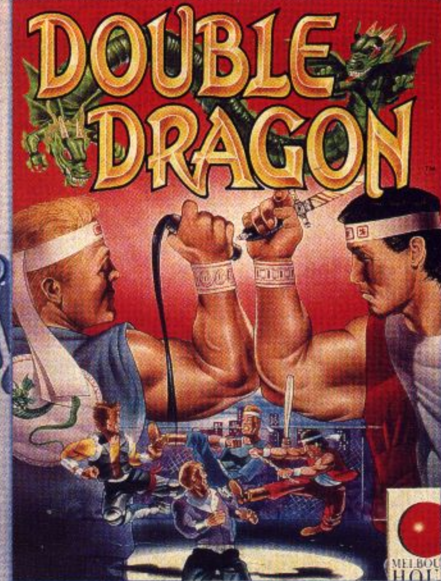
Jacques Harbonn

Type : ***aventure-rôle***
Intérêt : ***19***
Graphisme : ★★★★
Dialogues : ★★★★★
Scénario : ★★★★★★
Langue : ***anglais***
Prix : ***n.c.***

UNE COMPILATION PHENOMENALE



WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux defaillances humaines.



DOUBLE DRAGON, le plus acclame de tous les jeux d'arts martiaux de tous les temps!!
La petite amie de Billy, Marianne, a été enlevee pour les Black Warriors, un gang sauvage et sans pitie mene par le mystérieux Shadow Boss. Billy et son frère doivent utiliser leurs talents et toutes les armes se trouvant sur leur chemin (fouet, batte de base-ball, bidons d'essence, pierres, couteaux ...) – Billy et Jimmy doivent poursuivre tout le gang a travers les faubourgs miteux, les usines, pour la confrontation finale avec l'infâme Shadow Boss!

DANGER HAUTE TENSION

DOUBLE ACTION



Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".



Rejoignez l'équipe des chasseurs de fantômes, les Ghostbusters et débarassez la ville de ces esprits farceurs. Capturez les fantômes dans votre sac à dos en utilisant votre faisceau à proton. Ce sont les vrais Ghostbusters – vous risquez d'avoir vraiment la frousse!

ocean®

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675



L'essentiel, lors d'une rencontre, est de communiquer pour obtenir des renseignements.

Swords of Twilight



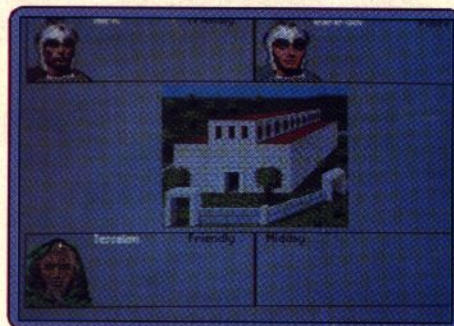
AMIGA

Une équipe de personnages étranges parcourt un monde démesuré. Encore un jeu de rôle traditionnel... Pas vraiment : le scénario est si riche que le but de la mission ne se découvre qu'assez tardivement et, surtout, plusieurs joueurs peuvent participer.

Electronic Arts. Conception et programmation : Free Fall association.

Etonnant jeu de rôle. Tout d'abord, il peut se jouer en solo, à deux ou même trois joueurs. Ensuite, aucune trace de scénario, ni d'indications sur l'objectif du jeu dans la notice. Remarquez, c'est plutôt une bonne idée, il nous faut découvrir par nous-mêmes l'histoire et le but du jeu. Bref, cette épreuve supplémentaire que nous posent les auteurs. Il n'y a rien de plus stimulant que ce genre de surprise pour les irréductibles aventuriers que nous sommes.

La prise en main du logiciel nécessite une lecture approfondie de la notice. Tout commence par le choix de vos trois personnages. Si vous jouez en solo ou à deux, l'ordinateur prend en charge le ou les personnages restants. Deux joysticks et le clavier sont nécessaires en mode trois joueurs. Vous avez le choix entre trente et un personnages : douze mages, sept champions (chevaliers de niveau 7) et douze chevaliers. Les mages ne peuvent être « joués » que par un humain. Ces derniers se divisent en cinq catégories, selon le type de magie qu'ils pratiquent. Le conjureur est le spécialiste des innovations d'entités démoniaques. Les sorcières sont des guérisseuses. Les mages sont réputés pour leurs sorts de combat. La magie des enchanteurs affecte principalement les comportements de leurs victimes. Les *Sorcerers* agissent sur l'esprit : perception extrasensorielle, contrôle mental etc. Notons que chaque personnage possède sa propre personnalité. Dans une partie en solitaire, vous aurez à vos côtés deux véritables partenaires, capables de prendre des initiatives. A vous de bien choisir, au départ, des aventuriers dont le comportement ne vous posera pas de problème. Par exemple, si vous préférez la prudence, évitez de prendre le champion Ursin qui a plutôt tendance à attaquer avant de poser des questions.



Découverte d'un temple.

Contrairement aux autres jeux de rôle classiques, la quête ne se base pas uniquement sur les combats. Vous passez beaucoup de temps à questionner des personnages ou à ouvrir des coffres. Fait intéressant, ceux que vous rencontrez ne sont pas de simples interlocuteurs passifs. Ils vous posent des questions, tiennent compte de vos réponses et surtout de votre attitude. Si vous vous montrez amical, vous installerez un climat de confiance. Le monde dans lequel vous évoluez est immense. Vous commencez la partie dans le pays d'Albion où la magie et totalement inefficace. Mais d'autres mondes vous attendent derrière les portes temporelles (où la magie produit des effets) ! Chaque monde possède son lot de châteaux, temples et donjons que vous devez explorer. Questionnez systématiquement tous ceux que vous rencontrez pour avoir un maximum de précisions. Vous découvrirez la raison de votre quête : retrouver les épées de Shambala, dotées chacune d'un pouvoir magique. Ces armes enchantées sont indispensables pour vaincre les forces du mal qui tentent d'envahir l'univers.

Deuxième jeu de rôle multijoueur après *Bloodwych*, *Swords of Twilight* est intéressant à plus d'un titre. Y jouer en solo vous confronte au problème du travail en équipe avec des personnages que vous ne contrôlez pas ou presque. En mode multijoueur, on retrouve tout le plaisir de jouer avec des amis avec toute l'interaction que cela sous-entend. Le scénario, très riche, met l'accent sur la liberté d'action du joueur et le réalisme de situations. Par exemple, un vieux mage fatigué par une marche doit s'arrêter pour reprendre son souffle. La complexité de l'intrigue est telle qu'un bon carnet de notes et une certaine organisation dans votre exploration sont nécessaires. Techniquement le jeu ressemble à un *Ultima* (vue aérienne) avec des graphismes et des bruitages très satisfaisants. Le seul point noir : une certaine monotonie pendant les déplacements des personnages. Bref, voilà un logiciel qui plaira, malgré tout, aux amateurs du genre. Dany Boolauck

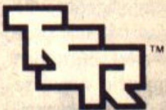
Type : ***jeu de rôle***
Intérêt : ***16***
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : ***C***



Exploration d'un château...

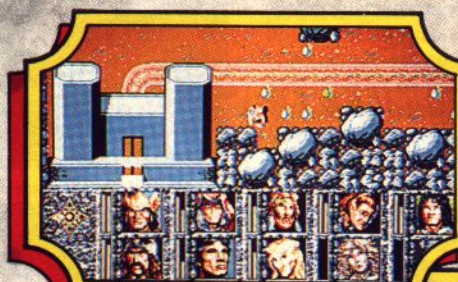


Notez l'attitude des personnages.


TM


TM
STRATEGIC SIMULATIONS INC










U.S. GOLD

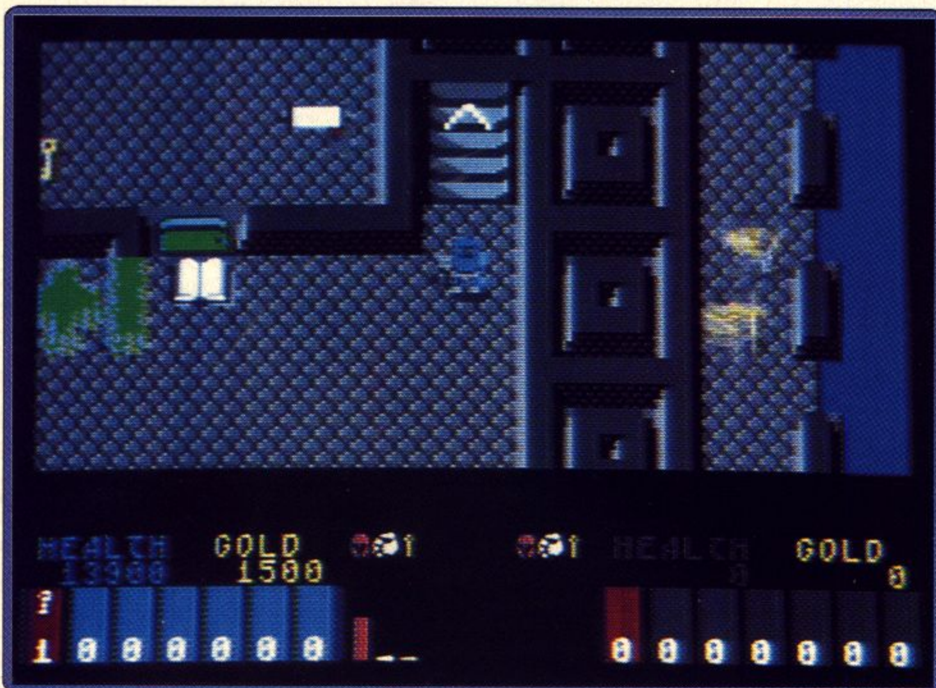
Fire King



COMMODORE 64

Dans la lignée de Faery Tale, *Fire King est un jeu qui allie l'aventure et l'action : en soi, c'est une rareté sur* C 64. *Tout y est passionnant : un scénario d'une logique implacable et des scènes d'action dignes de* Gauntlet. *La complète, quoi !*

Micro Forte/SSG. Programmation et graphisme : J. De Margueriti, S. Wang, S. Lewis, S. Hayes, J. Reidy et J. Pritchard ; musique : M. Storey.



Un ou deux joueurs vont affronter le mal dans un décor style Gauntlet.

Voici une superbe aventure/action qui exploite au maximum les possibilités du fameux *Commodore 64*. Ce 8 bits, parfois noyé sous l'avalanche quotidienne des productions *ST* et *Amiga*, montre une fois de plus la place où il entend se maintenir au sein de la micro d'aujourd'hui. Avec *Fire King*, les aventuriers du *C 64* font la nique aux deux grands et s'élancent contre le « mal » dans un univers du *Seigneur des anneaux*...

Inutile de chercher une quelconque originalité dans le scénario de cette mission. Votre héros, vous avez le choix entre six vaillants(es) combattants(es), va lutter contre la réincarnation du diable, collecter les trésors et sauver un roi détrôné ! Du déjà vu et pourtant... La notice est tout d'abord alléchante (bien que rédigée en anglais) et les très belles cartes fournies sur la jaquette laissent présager un terrain de manœuvre vaste et varié. Mais surtout, c'est le contexte 3D animé du jeu, sa stratégie et sa grande maniabilité qui séduiront les adeptes d'aventure/action. *Fire King* montre votre personnage en vue aérienne semi 3D (style *Gauntlet*). En bas de l'écran, les sept poches de votre sac renferment des clés, quelques bombes ou sortilèges. Et complètement à gauche, le quotient vital compte 10 000 points en ce début de partie. L'espace de jeu de *Fire King* est très vaste : châteaux, forêts, grottes, temples... Durant toute la première partie, vous allez pourtant rester cloîtré dans le palais du défunt roi. C'est, en effet, près de la tombe du souverain que se dévoile le but véritable de cette aventure.



En début de jeu, aucun sortilège...



En bas, les sept poches du guerrier.

Manié au joystick, votre personnage évolue comme s'il combattait le célèbre *Gauntlet*. Les ennemis sont du même type, tout comme leur nid, les trésors, les parchemins et indices divers. Pourtant, la stratégie est ici bien plus « suivie » que dans un classique jeu d'aventure/action. Vous devez déjà utiliser au mieux les bombes, les sortilèges, etc. Un appel clavier pour ouvrir votre sac et vous aurez le choix entre *Use* pour utiliser, *Drop* pour jeter, *Buy* pour acheter...

Ensuite, c'est la continuité et la logique du jeu qui séduiront le combattant. Vous devez par exemple choisir avec soin les armes portées (nombre limité), attirer un monstre vers une bombe pour qu'il la déclenche avant vous, découvrir des codes secrets ou manier des leviers qui ouvrent des passages dérobés... De très nombreux messages dévoilent peu à peu le indices de la quête, l'emploi qu'il faut en faire et le moment idéal pour les utiliser. L'angoisse qui se met en place progressivement est extraordinaire... La tension monte sans cesse jusqu'au moment où vous rencontrez l'une des créatures puissantes de cet univers. Il faut alors, en quelques secondes, effectuer une manœuvre bien précise, fruit de toutes les connaissances que vous aurez acquises dans les salles précédentes. Un exemple : pour achever le premier tableau, il s'agit de renvoyer, grâce à un miroir découvert peu avant, le rayon mortel lancé par l'adversaire.

Le jeu est tout aussi varié en ce qui concerne sa mise en scène graphique. Votre personnage doit parfois nager dans les eaux de fort courant, résister au vent en rase campagne... Toutes ces animations sont superbes et soutenues par des bruitages très réalistes, des graphismes extérieurs vraiment précis.

Il reste enfin à parler des combats, très nombreux et relativement semblables à ceux de *Gauntlet*. Les amateurs de shoot-them-up « gauntletiens » ne seront pas déçus par la vitalité de ces scènes. *Fire King* offre un cocktail action/stratégie vraiment bien pensé.

La maniabilité du jeu est le dernier atout qu'il me reste à vous signaler. Aucune installation de disquette, des sauvegardes aussi rapides qu'efficaces et quasiment aucune action clavier pendant la partie, voilà ce que j'appelle un soft « intelligent ». De plus, *Fire King* est tout autant réservé aux pros de l'aventure qu'aux novices. En effet, la notice vous détaille en trois pages la marche à suivre pour vaincre la première phase du jeu... C'est vraiment pratique si l'on ne veut pas moisir dans le château et connaître au plus vite le but réel de la quête !

Un dernier point pour vous faire définitivement craquer, la surprise du chef : il est possible de lancer deux joueurs en simultané. Deux fois plus de puissance de tir, deux fois plus d'objets transportés et le double de petites cellules grises pour résoudre le grand secret... Je vous laisse courir chez votre revendeur. Moi, je retourne dans les catacombes. Bye !

Olivier Hautefeuille

Type : *aventure animée*
Intérêt : ***17***
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : ***C***

OFFRE EXCLUSIVE

ENSEMBLE

THOMSON TO8D

Le puissant micro-ordinateur familial, grand maître des jeux et de la réussite chez vous pour seulement

2990 FTTC

+ FRAIS DE PORT

LIVRÉ AVEC 32 JEUX

Tous les grands titres du HIT PARADE

Karaté, Les Dieux du Stade, Sortilèges, Les Ripoux, Captain Blood...

+1 MONITEUR 14" COULEUR HAUTE DEFINITION

+LE GUIDE COMPLET EN FRANÇAIS

DES LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR RÉUSSIR

Le TO8D vous donne accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs français. Orthographe, langues, calcul, à chaque matière ses logiciels, depuis les classes primaires jusqu'au bac. Ceci grâce à l'Education Nationale, qui a introduit 140 000 micro-ordinateurs Thomson dans les écoles, dans le cadre du plan «Informatique pour Tous». Ainsi, les nombreux logiciels à votre disposition sont ceux utilisés par les professeurs en classe. Ils permettent d'apprendre en s'amusant, et même... donnent envie d'apprendre ! N'est-ce pas le meilleur chemin de la réussite ?

VOTRE JOYSTICK EN CADEAU

Si vous répondez dans les 30 jours, FIRST ELECTRONIQUE vous offre ce superbe joystick Thomson et l'expédie chez-vous avec votre ensemble TO8D.

GARANTIE TOTALE 1 AN SAV ASSURÉ PAR LE RÉSEAU NATIONAL THOMSON

DES JEUX POUR «S'ÉCLATER»

Jeux d'action, de stratégie, de réflexion, jeux de rôle ou d'aventure... Vous avez le choix entre une profusion de programmes, suivant vos goûts et vos envies. De quoi passer de mémorables moments en famille ou entre copains!

FICHE TECHNIQUE

- Microprocesseur 8 bits 6809 E.
- 256 Ko de mémoire vive (RAM), extensible à 512 Ko.
- 80 Ko de mémoire morte (ROM), extensible à 144 Ko. Logiciels MICROSOFT® résidents: BASIC 1.0, BASIC 512, DOS + DOS iconique.
- Lecteur interne de disquettes 3"1/2 - 640 Ko.
- Graphisme exceptionnel grâce à l'écran haute définition. 4096 couleurs au choix.
- Très bonnes possibilités sonores avec l'interface pour synthétiseur musical.
- Clavier professionnel 81 touches.
- Entrées/sorties pour lecteurs externes (disquettes et cassettes), imprimante parallèle type Centronics, contrôleur de manettes de jeux, souris, crayon optique, modem, RS 232.



FIRST ELECTRONIQUE, spécialiste de la micro-informatique chic, vous propose aussi aux prix choc toutes les extensions et accessoires Thomson : imprimantes, disques durs, lecteurs externes, souris, crayon optique... Tout le matériel est immédiatement disponible de stock et présenté en démonstration dans notre entrepôt libre-service.
Ouvert du lundi au samedi de 10 à 19 heures. Parking gratuit.

BON POUR UN ESSAI DE 10 JOURS GRATUIT

A renvoyer à : FIRST ELECTRONIQUE, 124 bd. de Verdun, 92400 COURBEVOIE TI 73
Téléphone: (1) 47 89 15 11 Téléfax: (1) 43 33 57 20

Veuillez m'adresser à mon domicile l'ensemble Thomson TO8D au prix exceptionnel de **3140 Frs.** (2990 F TTC + 150 F de port et emballage). Il me sera livré dans les 10 jours à dater de la réception de ma commande. J'ai bien noté que mon TO8D est garanti 1 an par le constructeur.

Je choisis de régler le total, **3140 Frs.** comptant à la commande

❑ par chèque, CCP ou mandat à l'ordre de First Electronique.
❑ par Carte Bleue Date de validité ⎿⏌ mois ⎿⏌ année N°CB ⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⏌
❑ Je choisis de règler en contre remboursement.
❑ Je réponds dans les 30 jours. Je recevrai gratuitement mon joystick Thomson à la livraison.

* *SATISFAIT OU REMBOURSE:* Si je ne suis pas enthousiasmé par cet essai de 10 jours, je vous retournerai l'ensemble dans son emballage d'origine et serai intégralement remboursé.

NOM ____________ PRENOM ____________
Adresse ____________
Code Postal ______ Ville ____________
Téléphone ____________ Signature

Dizzy Treasure Island

Le héros est un œuf abandonné sur une île. L'en faire sortir est malaisé, œuf course !

aventure-action : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
A : prix

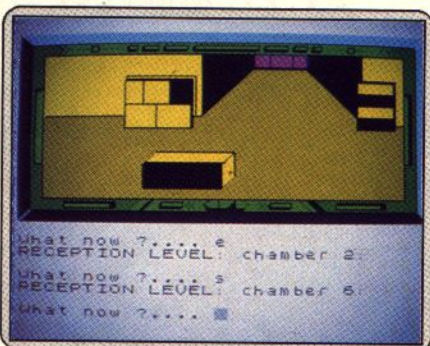


Dizzy, sorte de petit œuf doté de pattes et de bras, a été transporté sur une île. A vous de lui faire réintégrer son domicile. Au début, il semble bloqué : d'un côté la mer (et Dizzy ne sait pas nager) et de l'autre une falaise. Il suffit pourtant de récupérer le coffre, de le placer au pied de la falaise, monter dessus et passer ainsi l'obstacle. Le chemin que va emprunter ensuite notre héros est semé d'embûches. Certains pièges, invisibles, se déclenchent si l'on marche à un endroit précis. Et comme Dizzy ne dispose que d'une seule vie, il est impératif de bien se remémorer ces passages pour ne pas refaire les mêmes erreurs. Vous serez amené à effectuer certains aller et retour pour récupérer des objets importants et surtout apprendre à vous en servir au moment opportun. Il est capital aussi de bien maîtriser les sauts de Dizzy pour accéder aux plates-formes situées à différents niveaux. Les graphismes sont excellents, fins et riches en couleurs. L'animation du personnage est un modèle du genre. La musique, due au grand David Whitaker, se poursuit tout au long du jeu et une digitalisation vocale présente le soft. Une excellente aventure-action. (Cassette Code Masters pour Spectrum, notice en français.) Jacques Harbonn

Necris Dome

Le lieu de vos exploits : un satellite cimetière occupé par des robots. Une mission mortelle !

aventure : type
13 : intérêt
★★★★★ : graphisme
– : animation
– : bruitages
★★★ : dialogue
anglais : langue
A : prix

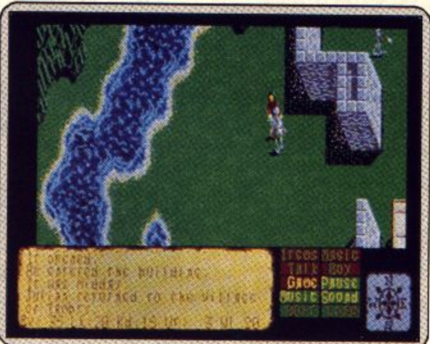


Dans ce futur lointain, tous les morts sont conservés dans un gigantesque satellite artificiel en orbite, géré par des robots. Mais leur chef est devenu un renégat. Il a armé son satellite et compte s'en servir contre la Terre pour mener à bien ses noirs desseins. Afin de contrer ses projets, vous avez été embarqué à destination du satellite dans un cercueil. La première chose à faire sera bien sûr d'en sortir. Vous allez rencontrer de nombreux robots, plus ou moins dangereux, mais tous sont des ennemis en puissance. Aussi faudra-t-il trouver le moyen de les déconnecter. Vous mettrez certains hors combat en leur tapant simplement dessus. D'autres vous obligeront à vous torturer les méninges avant d'en venir à bout. Le vaisseau est vaste et il est indispensable d'établir un plan précis pour ne pas se perdre. De nombreux dangers vous guettent. La notice vous fournit quelques renseignements pour éviter de mourir trop vite mais, même ainsi, les sauvegardes fréquentes sont indispensables. L'analyseur syntaxique est simple et le vocabulaire d'une richesse moyenne. Mais le jeu reste prenant par son intrigue soutenue et ses graphismes en relief variés et bien rendus. (Cassette Code Masters pour Spectrum.) Jacques Harbonn

The Faery Tale Adventure

Un très bon jeu, mieux que sur *Commodore 64*, mais rien à voir avec la géniale version *Amiga*.

jeu de rôle animé 3D : type
13 : intérêt
★★★ (EGA) : graphisme
★★★ (personnages) : animation
★★ : bruitages
C : prix

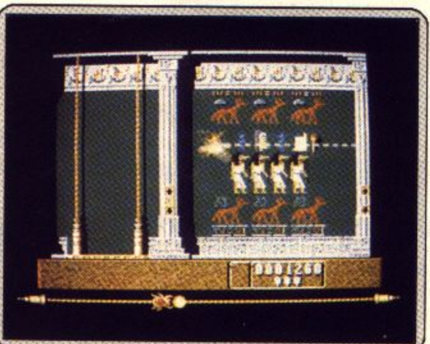


Edité en octobre 1987, ce jeu de rôle animé nous avait grandement séduit sur *Amiga* (Cf. *Tilt* n° 46 page 132). La version *Commodore 64* testée dans le n° 62 de *Tilt*), a déçu le célèbre Diabolik Buster à cause de sa pauvreté graphique. Deux ans plus tard, voici *Faery Tale* adapté sur le *PC*... Et là encore, il est difficile de ne pas regretter le jeu *Amiga*. Côté scénario, l'aventure n'a bien sûr rien perdu de son charme. Mais pour ce qui est des graphismes, impossible de jouer en CGA, c'est trop laid. En EGA, le jeu ne s'en tire pas trop mal. Le maniement souris est difficile à prendre en main mais finalement assez maniable. Votre personnage évolue sur un décor 3D fouillé. Mais le scrolling qui fait défiler l'écran reste un peu trop saccadé, même sur un *AT*. Dernier reproche, les textes ne sont pas très lisibles (choix des couleurs, etc.). Alors, faut-il mépriser cette aventure sur *PC* ? Oui, si l'on se réfère à ce qui existe de mieux, *Zac Mac Kracken* ou *Indiana Jones* par exemple... Non, si l'on est passionné par les jeux de rôle. La stratégie de *Faery Tale* aura malgré tout les petits défauts énoncés plus haut de quoi vous séduire pendant plusieurs jours. (Disquette Micro Illusions pour *PC CGA/EGA*.) Olivier Hautefeuille

Eye of Horus

Graphisme et animation ravissent l'œil, sons et musique l'oreille. Un superbe jeu pyramidal !

aventure/action : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
C : prix

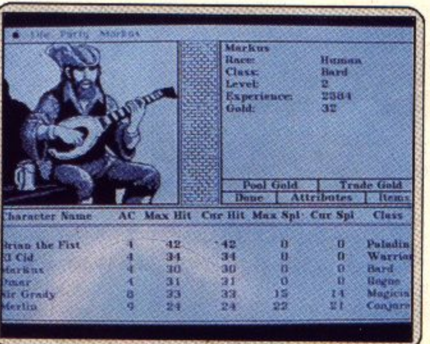


Vous incarnez Horus, opposé à Seth dans sa lutte difficile. Vous allez explorer un gigantesque labyrinthe composé de différents niveaux reliés par des ascenseurs dont certains nécessitent une clé. Vous devrez retrouver les sept parties du corps d'un roi inconnu et les ramener à la chambre mortuaire. Il est indispensable d'établir un plan des lieux, mais une des amulettes le fera automatiquement pour vous. D'autres amulettes, visibles ou invisibles, vous apporteront une aide utile, soit évidente d'emblée (vie ou arme supplémentaires, invulnérabilité temporaire, etc.), soit plus complexe et dont vous devrez apprendre l'usage. Outre les dix-neuf amulettes, les huit clés vous seront indispensables pour déverrouiller les ascenseurs. Horus se fait attaquer par de nombreux hiéroglyphes qui s'échappent des fresques. Il peut tirer et changer de forme : humaine, plus lente mais indispensable pour ramasser les objets, ou faucon, beaucoup plus maniable. La réalisation excellente allie des graphismes splendides et très variés, une animation fluide et une musique captivante due à David Whitaker, complétée de quelques bruitages (notice en français). (Disquette Logotron pour *Atari ST*.) Jacques Harbonn

Bard's Tale

Succès sur tous micros, *Bard's Tale*, le must des jeux de rôle, est aussi une belle réussite sur *Mac*.

jeu de rôle : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



La petite ville de Skara Brae est le théâtre d'événements inquiétants. Après l'avoir isolée du reste du monde par une barrière de glace, le sorcier Mangar est en effet en train de la transformer en sanctuaire des forces du mal. Heureusement, une équipe d'aventuriers accompagnée d'un barde à la voix magique est prête à relever le défi. *Bard's Tale*, cet énorme succès du jeu de rôle, risque d'être également un gros hit sur *Mac*. Car il faut reconnaître que l'adaptation a été faite avec soin. Graphismes superbes retravaillés pour le monochrome, animations nombreuses et réussies et belles musiques. Sans oublier un mode de maniement entièrement à la souris. Le jeu lui-même est passionnant mais très difficile. Les monstres sont si nombreux et si puissants que survivre tient souvent du miracle pour les équipes débutantes. Mais, envoûté par ce soft, on s'accroche et on finit par y passer des nuits. A l'exception de la rareté des bruitages et de la fréquence des accès disque, je ne vois vraiment pas grand-chose à reprocher à ce superbe jeu. Vivement l'adaptation des tomes II et III. (Disquette double face pour *Mac 512* et suivants. Nécessite un deuxième lecteur et le système 6.02.) Olivier Scamps

BLUE ANGELS

L'équipe de démonstration de la Marine U.S.

Soyez l'acteur principal sur un chasseur.
Faites des acrobaties aériennes à mach 2 ! BONNE CHANCE...





Photos sur Amiga

Disponible sur ST, PC, Amiga, C64 C + D.



ACCOLADE

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Space Quest III

Humour et bonne humeur relèvent la sauce du scénario efficace de cette vaste quête spatiale.

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★– : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
anglais : langue
B : prix



Un nouveau Sierra ! Après *Space Quest I* et *II*, la série des *King Quest*, des *Larry* et *Police Quest*, la grande famille des aventures animées type Sierra vient de donner naissance au troisième volet des aventures de l'espace sur *Amiga*. L'infâme Vohaul est encore de la partie, l'humour aussi puisque ce sont les programmeurs eux-mêmes qu'il s'agit aujourd'hui de délivrer des griffes du démon. Graphisme, bande sonore ou animation, cette aventure est Sierra en diable, c'est-à-dire simple mais efficace. Alors que sur *ST*, la finesse des graphismes avait étonné le crédule E.C., la version *Amiga* n'apporte à mon sens rien de neuf par rapport aux deux premiers épisodes de cette grande croisade, si ce n'est bien sûr un nouveau et très vaste scénario. Pour ma part — je suis sans doute plus difficile que le même EC — je regrette un petit peu que Sierra ne fasse pas évoluer le maniement de ses softs. Alors que l'on « icônise » sur *Kristal*, *Indiana Jones* ou *Zac*, il faut une fois de plus jongler avec l'anglais et le clavier pour mener à bien cette aventure. Ah, souplesse de la souris / icône, quand viendras-tu hanter les couloirs de la Sierra ? Un bon programme au demeurant ! (Disquette Sierra.) Olivier Hautefeuille

Maniac Mansion

Réapparition sur *ST* et *PC* du médecin fou qui fit un malheur sur le *C 64*. Il a très bien vieilli !

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★ (PC : ★★★) : bruitages
français (notice anglaise) : langue
C : prix

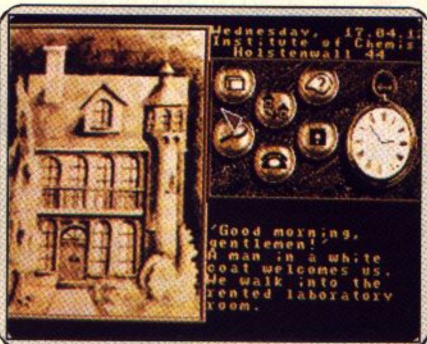


Ce titre fut une réédition du tout premier jeu d'aventure animée 3D de Lucasfilm. Sorti il y a presque deux ans sur C 64 (*Sos court* Tilt n° 51), *Maniac Mansion* nous arrive aujourd'hui sur *Atari ST* et *PC*. Bien qu'il n'ait quasiment pas évolué entre ces versions, nous ne pouvions pas le laisser dans l'ombre, tant son jeu est souple, intéressant et très « ambiance ». Pour contrer les agissements d'un médecin fou, trois personnages investissent de nuit sa demeure. Contrôlée entièrement au joystick, l'aventure vous permet de faire agir comme bon vous semble chacun des personnages. Dans le menu option, on désigne l'ordre voulu avant de désigner sur l'écran un objet, un personnage, etc. Très classique dans son scénario — boutons secrets, recherche de clefs, etc. — *Maniac Mansion* inventait à l'époque le temps réel : à tout moment, la vision du jeu peut par exemple se tourner vers la pièce où se trouve le docteur fou avant de vous rendre la main... Aujourd'hui, on reste sous le charme de cette mission, tant sur *Atari ST* que sur *PC*. Les graphismes sont clairs, un peu simples. L'ambiance sonore est bien rendue sur *Atari*. Dernier atout, le jeu est traduit en français. (Disquette LucasFilm.) Olivier Hautefeuille

Mystery of the Mummy

Recherche plutôt ardue d'une momie disparue pour joueurs anglophones et persévérants.

aventure icône : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★ : bruitage
anglais : langue
C : prix



Le scénario regorge de situations, d'indices lus, de notes qui s'inscrivent automatiquement dans votre carnet de route. Pourtant, l'ensemble du jeu est uniquement manié à la souris. A Hambourg, un dimanche matin de l'année 1912, vous recevez la visite d'un inconnu. Ce dernier vous charge de retrouver une momie découverte par son père quelques années plus tôt et disparue depuis. Dès lors, le joueur va jongler avec un grand nombre d'icônes pour téléphoner, interviewer, et beaucoup se déplacer. Les graphismes proches de la digitalisation sont statiques mais très fins, accompagnés de quelques bruitages seulement. L'aventure est entièrement rédigée en anglais, ce qui gênera sans doute les novices, étant donné le nombre de descriptions et de rencontres. Le soft offre aussi quelques séquences où l'enquêteur peut agir sur les objets vus à l'écran. Dans le labo par exemple, on remplit des fioles à l'aide de pipettes... Ce logiciel, très bien réalisé dans son maniement icône et soutenu par des graphismes qui respectent l'ambiance du jeu ne s'adresse pourtant qu'aux anglophones les plus téméraires. La quête est longue et difficile ! (Disquette Rainbow Arts pour *Amiga*.) Olivier Hautefeuille

Manhunter San Francisco

Les méchants Orbs sont toujours en action : vous les pourchassez dans les rues de Frisco.

aventure graphique : type
17 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitages
D : prix

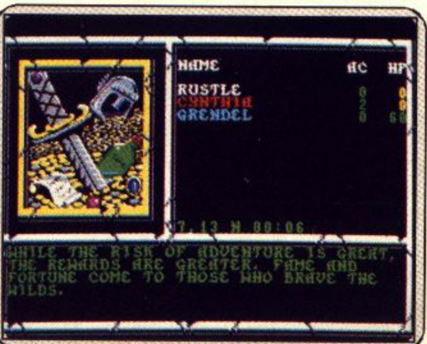


Après New York, des extra-terrestres, les Orbs, envahissent San Francisco. Nous sommes dans les années 2000 et les hommes ne sont plus que des esclaves. Vous campez le rôle d'un manhunter, un homme à la solde des Orbs, chargé de pister et d'identifier les résistants humains. Seulement voilà, les Orbs ne se doutent pas que vous les combattez dans l'ombre en profitant des avantages et de la liberté dont jouissent les menhunters. L'aventure commence au moment où vous quittez New York, à la poursuite d'un dangereux collaborateur des Orbs : Phil. Arrivé à San Francisco, votre vaisseau est victime d'un accident, celui de Phil poursuit sa route. Il trouvera sûrement une cachette dans l'immense ville. Pendant sa chute, votre vaisseau tue un manhunter de Frisco. Vous décidez de prendre son identité et son ordinateur de poche : le MAD. La suite est une passionnante énigme où des mystérieux mutants luttent contre une secte secrète chinoise. Des séquences chocs rythment un scénario d'une qualité exceptionnelle. Cette suite de *Manhunter I* est un des plus beaux jeux d'aventure de cette fin d'année. Un must. (Disquette Sierra pour *Atari ST*.) Dany Boolauck

Curse of the Azure Bonds

Programme classique à l'ambiance simple, ce jeu de rôle manque de piment graphique.

jeu de rôle : type
15 (pour amateurs) : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★ : animation
– : bruitages
anglais : langue
(notice en français)
C : prix



Dans la lignée de *Pool of Radiance* et *Hillsfar* (*Tilt* n° 65 et n° 68), *Curse of the Azure Bonds* met en scène tous les éléments du jeu de rôle classique. Avec quelques scènes « animées » pour pimenter l'aventure, notamment des combats avec des personnages 3D, le soft s'adresse comme toujours aux seuls amateurs du genre. Le choix des ordres se fait par menus et sous-menus et tous les textes sont en anglais. En revanche, la notice très fournie du logiciel est en français, un atout qui compte vraiment... Si l'on compare *Curse of the Azure Bonds* à *Hillsfar*, les graphismes du premier titre semblent moins intéressants. La représentation des cités est, par exemple, très simpliste et l'ambiance en souffre... Du côté des personnages, l'évolution est très fidèle aux règles de l'ADD. Le soft permet, tout comme *Pool of Radiance*, de modifier jusqu'à l'aspect physique de vos héros. Et, plus intéressant encore, vous pouvez utiliser les personnages de *Hillsfar* ou *Pool Radiance* en leur laissant toute leur expérience. Ce soft manque absolument d'originalité et n'intéressera, par conséquent, que les fanas du genre. A voir ou non, selon vos goûts... (Disquette SSI pour *PC EGA, CGA*.) Olivier Hautefeuille


CABAL
CABAL
wakelin
Le jeu d'arcade à sensation vous transporte ʼmy
au plus profond des territoires hostiles avec pour toute
arme un fusil mitrailleur.
Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous
permettront de faire tourner la chance en votre faveur.
Récupérez des armes plus
performantes, comme des grenades, et
vous pourrez réellement faire
quelquechose . . . jusqu'à ce que vous
tombiez nez à nez avec les canons, les
tanks et les sous-marins ennemis.
Engagez-vous dans cette
étourdissante aventure, chargez
et TIREZ!!!
ocean®
DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
ONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675
©1988 TAD CORPORATION



Message in a bottle

MISTER POKE

New Zealand Story

Saviez-vous que cette conversion du jeu d'arcade sur ST et Amiga de Taito comporte de nombreux passages secrets ? Personnellement je l'ignorais, pourtant j'ai passé pas mal de temps sur ce jeu. J'ai découvert cela en regardant jouer l'équipe anglaise lors du championnat européen, au salon de la micro. A ce moment-là, j'ai compris pourquoi ils avaient insisté pour que ce jeu figure dans la sélection. Ce n'est pas très fair play... mais c'est efficace ! Voici les astuces :
Niveau 1.4 : si vous avez utilisé le téléporteur du niveau 1.1, vous vous retrouvez dans une zone inaccessible autrement. Montez jusqu'à ce que vous trouviez les lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez à plusieurs reprises. Un téléporteur qui mène au niveau 2.4 apparaît.
Niveau 1.2 : au début de ce niveau il y a deux plates-formes. Montez sur la plus haute et allez vers la gauche. Tirez à plusieurs reprises, pour faire apparaître un téléporteur. Celui-ci vous emmène dans un endroit inaccessible, proche de la fin de ce niveau.
Niveau 1.3 : montez, prenez un ballon et allez vers la droite. Descendez le long du mur et arrêtez-vous à la hauteur de la deuxième plate-forme en partant du bas (juste au-dessus de l'affiche kiwi). Tirez vers la gauche et vous verrez apparaître un téléporteur qui mène au niveau 2.1.
Niveau 2.1 : avant d'arriver à la cage, prenez un ballon. Au lieu de vous diriger vers la cage, contournez-la en empruntant le passage qui se trouve sur votre droite. Vous vous retrouvez dans un espace qui contient deux fruits. Tirez vers le centre pour faire apparaître un téléporteur qui mène au niveau 3.4.
Niveau 2.2 : montez, puis allez vers la droite, jusqu'à la fenêtre d'où sortent les ours. Débarrassez-vous d'eux, puis tirez vers la droite pour faire apparaître un téléporteur qui mène à la fin de ce niveau.
Niveau 2.3 : montez, allez vers la droite et descendez. Une fois dans l'eau, allez complètement vers la droite jusqu'à la caisse qui contient des pointes. Sortez de l'eau et tirez vers la droite pour faire apparaître un téléporteur qui mène à la fin de ce niveau.
Il existe un excellent moyen de découvrir l'endroit où se trouve un téléporteur : lorsque vous tirez, vos projectiles traversent tout l'écran. Mais s'ils disparaissent en cours de route, c'est que le téléporteur se trouve à cet endroit.

Forgotten Worlds

Cette conversion d'arcade sur Amiga n'est vraiment pas facile, aussi le cheat mode est très utile. Sur l'écran de présentation, tapez QRC (ARC en querty), puis appuyez sur la touche Help. Maintenant le cheat mode est activé. Pressez N pour passer au niveau suivant. Pressez S pour vous rendre à la prochaine boutique.

Robocop

Sur Amiga, commencez une partie et appuyez sur Return, pour passer en pause. Tapez Best Kept Secret, en respectant les espaces. Vous disposez alors d'une énergie illimitée.

Strider

Sur Amiga, commencez une partie et pressez F9 pour passer en pause. Puis, appuyez simultanément sur Shift, 1 et Help. Ensuite reprenez votre partie. Les touches 1 à 5 (sur le clavier principal) vous permettent d'atteindre directement les niveaux correspondants. Les touches F1 à F4 vous permettent de passer aux différentes séquences du niveau dans lequel vous vous trouvez.

T.J.

Pour Bruno Pujol (n° 70), dans **Legend of Zelda**, tu n'as rien oublié jusqu'à présent. Pour le labyrinthe, va dans les collines, perdues en B12 sur la carte, pousse la première pierre à droite de l'écran. Fais attention dans le labyrinthe, il est compliqué. Apporte de l'argent et à manger.
A moi, je cherche le sixième labyrinthe. Dans **Punch Out** où est le point faible ? Pokes et bidouilles sur Nintendo sont les bienvenus.

ROSELLA

Pour Jérôme le Sega-PC-Atariman (n° 70), dans **King's Quest IV**, il y a cinq fantômes que tu rencontreras dans la maison hantée, la nuit. Chacun réclamera un objet se trouvant dans leur tombe. Il te faudra la pelle pour creuser. La planche te servira de pont dans la grotte, au-dessus d'un trou et pour rejoindre la petite île. Là se trouve un serpent. Hypnotise-le avec ta flûte. Sers-toi de ton arc avec la licorne et du vers comme hameçon. Une fois dans la bouche de la baleine, chatouille-lui la glotte avec la plume. Tu donneras l'os au chien dans la maison de l'ogre. Bonne chance !

NICO

Sur PC, dans **Saboteur II**, si vous voulez des vies infinies, allez à l'arsenal. En bas des escaliers se trouve une caisse et derrière un escalier dérobé qui vous mènera au trésor. Face au trésor, baissez-vous et relevez-vous. Vous obtiendrez ainsi une vie infinie.
Dans **Terra**, une fois le temple trouvé, notez tous les messages inscrits sur la pierre. Ils vous serviront pour tuer le monstre du sixième niveau. Dans **Pop Corn**, quand A s'affiche, taper POP GEN, les tableaux seront ainsi plus faciles.
Dans **Karateka**, si vous arrivez à tuer le Grand Maître, vous trouverez dans la salle suivante votre fiancée, ne vous arrêtez pas, courez vers elle sinon elle vous tuera. Dans **Ghost'n Goblins**, pour passer facilement le quatrième niveau, sautez le plus haut possible une fois sur la pierre la plus élevée. Vous passerez au tableau suivant en restant dans les airs.
Pour Caïd (n° 70), dans **World Games**, pour le Log Rolling, va de gauche à droite avec un joystick (utilise les flèches avec le clavier). A certains moments, la bûche aura tendance à basculer. Si elle penche vers la droite accélère et arrête-toi si elle penche vers la gauche. Si elle penche beaucoup vers la droite, appuies sur le bouton en allant vers le haut, tu lanceras ainsi la bûche. Dans **Pharaon**, si vous ne pouvez pénétrer dans le temple, tapez 20. Les portes s'ouvriront. Dans **Arkanoïd I**, une fois arrivé au dernier tableau, lancez la balle vers la gauche pour avoir le temps d'éviter les projectiles que vous lance Doh.
Dans **Last Ninja I**, je trouve tous les objets sauf la pomme et les shuriken. Où sont-ils ? Dans **Spy**, je ne trouve pas la bombe. A quoi sert l'ordinateur dans **Zombi** ? Dans **Ace of Aces**, je n'arrive pas à larguer les bombes. Dans **Terra**, une fois le monstre du temple tué, que faire ? Merci.

STEPH SEGAFAN

Pour Fabien, the Fan of Sega Master (n° 70), dans **Ghost House**, pour prendre les épées, il faut sauter dessus. Dans **After Burner**, si tu te mets dans la diagonale, en haut, tu pourras aller jusqu'au 15e tableau, sans être touché. Pour Sébastien (n° 70), dans **Wonderboy**, pour sortir du labyrinthe, il faut prendre la cloche chez la diseuse de bonne aventure. Chaque fois que tu emprunteras le bon chemin, elle sonnera. Attention elle se trompe une fois. A moi, dans **Fantazy Zone I**, qui pourrait me donner des trucs ? Dans **My Hero**, existe-t-il un round select ? Thank you, les réponses seront les bienvenues.

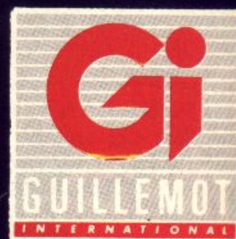
MAXENCE ATARIMAN

Dans **Bloodwych**, voici les sorts existants. En bleu : Beguile vous permet de passer contre de l'or ; Conceal, dissimuler ; Vanish, invisibilité ; Confuse, fait se tourner l'ennemi ; Trueview, ne pas subir les illusions. Illusion summon qui se tue d'un coup mais qui peut frapper ; Wychwind, tir rebondissant, dans les quatre directions ; Mindrock, faux mur.
En jaune : Terror, effrayer ; Deflect, boucher ; Alchemy, transforme les objets en miettes ; Antimage, antimagie ; Vivify, résurrection ; Spelltap, coup magique ; Discrupt, antimatière ; Summon, sumo qui ravage tout.
En vert : Armour, armure ; Warpower, superforce ; Paralyse, paralyser ; Levitate, lévitation ; Compass, boussole ; Arc Bolt, électricité qui rebondit sur certains murs ; Formwall, former un mur temporairement.
En rouge : Vitalise, soigner ; Magebock, ouvrir les portes en bois ; Missile, éclair ; Recharge, recharger ; Dispell, arrêter les sorts ; Fire Path, chemin de feu temporaire ; Fire Ball, boucle de feu ; Blase, Fire Path + Fire Ball. Dans la tour du serpent, faites attention car les araignées seront délivrées si vous marchez à certains endroits, notamment là où il y a des gants bleus. Bon courage.

TURBO BLASTER

8 MICRO SWITCH QUALITE ARCADE

COMME UN PRO!



Manette de jeu

CARACTERISTIQUES:

- ETUDIER POUR UNE UTILISATION FACILE DE LA POIGNEE, ET AVEC UN [illegible] [illegible] POUR UNE UTILISATION PLUS SOUPLE ET PLUS PRECISE DANS L'ACTION DU JEU.
- BOUTON DE TIR LARGE ET POIGNEE TRES MANIABLE.
- 8 MICRO SWITCHES DE QUALITE ARCADE POUR UNE PLUS GRANDE RAPIDITE, SENSIBILITE ET PRECISION.

REVENDEURS: CONTACTEZ GUILLEMOT INTERNATIONAL TEL. 99.08.90.8

POKEMAN
Pour **Cybermind**, un petit code : The End et on passe au 51e tableau. Pour **Nébulus,** tapez pendant la page de présentation Helloic,j,p puis pressez les touches F1 à F8. Pour Olivier le Cinglé (n° 70, dans **Teenage Queen**, prendre un utilitaire dessin et mettre un nom de fichier PC1 et vous verrez les 10 belles photos.Pour **International Karaté +**, une fois à terre appuyez 2 fois sur la barre espace et vous serez de nouveau sur pied. Pour moi, j'aimerais avoir des vies infinies sur **Dragon Ninja, Xenon 2, Space Harrier, Veteran, African Raiders.** Merci.

ALAN THE SIERRA EXTERMINATOR
Pour Roger Wilco & Fethi, dans **Police Quest I**, quand Morgan vous a parlé du black book, téléphonez au détective Taber de Chicago (312) 555 3382. L'épisode de l'entrepôt vient plus tard. Faire Tip Bartender, lorsque vous prenez un verre avec Sweet Cheeks et il dira le mot de passe pour accéder à la salle de poker. Quand Sweet est partie, dire au Bartender le mot de passe (Franck sent me) et il te conduira à la salle de poker. Dans **Pool Soft**, après l'accident, il faut interroger les témoins, demander au garçon s'il a relevé le numéro de la plaque d'immatriculation de la voiture ayant causé l'accident. Il faut aider la victime, regarder la vitre et la plaque d'immatriculation. Ensuite entrer dans la voiture, utiliser la radio et attendre l'arrivée des renforts.
Pour PC Boy, dans **King Quest I**, le bouclier est chez les lutins. Il faut trouver un trèfle à quatre feuilles, un fromage. Ensuite s'agripper à l'oiseau (jump, jump). A l'arrivée, trouver un champignon; aller dans le trou, donner le fromage au rat, lutins amicaux si l'on possède le trèfle. Ramasser le bouclier, escalier. Devant le trou : eat mushroom.
Pour Alain le Frustré : pour sortir du territoire lutin, il faut monter les escaliers et manger le champignon. Montrer une carotte à la chèvre et elle le protègera. La réponse à la question de l'ermite est IFNKOVH GROGHPRM. Le troisième objet (miroir) est sous l'eau du puits. Climb bucket, go water, swim, dive, aller caverne sous-marine, tuer dragon en lui jetant la dague (trouvée à l'ouest du château, sous une grosse pierre que l'on peut pousser). Dans **King Quest II** : une fois la rivière empoisonnée franchie, il faut avoir mangé le sugar Magic Cube trouvé lorsque le serpent fut transformé en cheval ailé.
A moi, comment éviter les coups de feu ? Dans **Leisure Suit Larry II**, que faire sur le bateau, comment s'enfuir et comment se protéger du soleil ? Dans **Zak Mac Kraken**, comment anéantir le champ de force qui empêche d'atteindre les deux clefs d'or ?

IOLO & CIE
Pour **Ultima V**, le mot de passe de l'oppression est Impera. Le Mantra de l'honnêteté est Ahm, celle de la compassion est Mu, du courage est Ra, de la justice est Beth, du sacrifice Cah, de l'honneur Summ, de la spiritualité est Om, et de l'humilité est Lum. A moi, j'ai besoin des mots de la composition du sort de An Ylem. A quoi sert la couronne de Lord British ? Comment escalader les montagnes ? Avec quoi ? Comment se les procurer ? Pour jouer de l'Harpicorp quelles sont les trois notes qui suivent A, B, C ? Comment obtenir la Mystic Weapon of the Avatar ? Merci d'avance à tous les avatars.

FRANCK, LE SUISSE FOU
Voici quelques pokes dans **Ghosts'n Goblins.** Poke 3901,0 return Poke 7086,0 return sys 2128 return. Sur C 64, dans Times Of Lore, que faut-il faire après avoir rendu au roi les tablettes de la vérité ? Dans **Double Dragon**, comment se débarrasser des deux premiers ennemis du deuxième niveau ? Dans **L'Arche du Capitaine Blood**, comment s'arrête-t-on sur une planète ? Où se trouvent les explosifs dans **Platoon ?**

ARMAND TEXIER
Dans **Galaxian** sur XL pour avoir des vies infinies appuyez sur Start, perdez une vie, attendez que Player One s'efface et appuyez sur Select. Dans **Crazy Cars 2**, à quelle vitesse faut-il appuyer sur F10 pour être invincible ? Merci.

DRAGONSLAYER
Pour Laurent (n° 68), dans **Terrorpods**, il te faut récupérer les différents éléments (6) d'un Tripod dans les usines, puis il te restera à détruire une armée de 15 tripods avec 15 missiles. Un conseil : accumule de la detonite pour construire des missiles en vue de cette partie finale. Dans **Carrier Command**, cliquez sur pause, puis tapez Grow old along with me, pour passer en cheat mode. Utilisez ensuite le pavé numérique (7 : accélération du jeu...).
Pour Zimbabwe (n° 69), voici la liste des premiers mondes de **Populous** : Genesis, Timuslug, swawer, burwilcon, bilcemet, badacon, bugqueend, lowingick, minmpme.
Dans **The Pawn** : donner de la nourriture et du plomb aux alchimistes, traverser le pont de corde, puis dans the peperwall room, déchirez le mur de papier et descendre avec la corde dans le puits de feu jusqu'aux portes de l'enfer. Frapper 3 fois et donner une bouteille de whisky au portier. Devant le diable, parler de Kronos et du bracelet d'argent, il vous téléportera près du pont avec une fiole de poison pour Kronos.
Dans **Populous**, j'ai remarqué par hasard un magicien traversant la carte, à quoi sert-il ?
Dans **The Pawn**, comment ouvrir la porte en haut de la tour de glace ? Comment trouver Kronos pour le tuer à la fin ?
Qui connaîtrait d'autres codes dans **Carrier Command** ou pourrait m'indiquer comment gagner ? Merci.

NIGHT HUNTER
Pour Magnus, dans **Uninvited**, pour se débarrasser du fantôme de la chapelle, il faut prendre le chandelier dans la chapelle et allumer ses bougies. Vous pourrez alors passer le fantôme sans encombre. Pour éliminer le fantôme de la pièce à côté de la cuisine, il faut prendre l'aérosol spider cider dans le débarras du haut et aller sur la véranda. Il faut utiliser l'aérosol sur la balustrade, sortir de la pièce et revenir aussitôt. Vous pourrez alors prendre la petite araignée. Puis la présenter au fantôme qui s'enfuira.
A moi maintenant, comment tuer les zombis dans le labyrinthe de la chapelle ? Comment se débarrasser de la grosse araignée qui me dévore, dans la grotte sous l'autel ? Je n'arrive pas à capturer le petit démon qui me nargue avec sa clef. En effet je mets de la nourriture dans la cage mais rien ne se passe. Que faire dans le grenier ? Comment entrer dans le Magisterium ?
Dans **Indiana Jones**, comment passer la grille pour accéder au cercueil dans les catacombes de Venise ? Merci à tous les aventuriers et aventurières qui pourront me répondre.

JULIEN HELP
Aventuriers et aventurières
Je cherche désespéré
La solution du jeu **Orphée**
Pour que ce logiciel devienne trophée
Quelqu'un pourrait-il m'aider

Sachant que je possède un CPC.
Moi qui peut aider Fredo II
Bloqué dans **Barbarian II**
Pour le premier des monstres hideux
Sache que pour le lanceur de boule de feu
Ce démon cavernicole vieux
Et pour Drax le Peureux
Il te faut collier, potion et globe si tu peux
Que tu trouveras dans différents niveaux du jeu.

HADES

Pour Babeth et BP la Disquette (n° 69), dans la **Quête de l'Oiseau du temps**, *pour voler la conque de Ramor au sorcier, il suffit de se proposer pour la garder. Lorsque le prince Shan-Tung vous montre la conque, cliquez dessus pour vous en emparer. Fuyez le plus rapidement possible(au passage prendre l'inconnu dans votre équipe). Une fois sorti de la ville, il faut cliquer à gauche pour quitter cet écran. Maintenant allez aux voiles d'écume.*
A moi, comment faut-il s'y prendre pour vaincre le ridge ?
Dans **Rocket Ranger**, *que faut-il répondre au Colonel Lurmeister lorsqu'il vous torture ? Help me please.*

PYCKE LUC

Pour **Captain Blood**, *pour connaître les coordonnées de la planète finale, il suffit de charger le fichier de sauvegarde (*load « blood cpt », *8, 1) et de taper :* Print Peek *(22811) ; print (22875).*
Pour connaître les coordonnées de toutes les autres planètes, lancer ce petit programme basic :

```
100 rem solution captain blood
110 rem par luc pycke
120   ifa=othena=1 : load"blood, cpt",8,1
130 fora=Oto63step4:reada$:
forb=Oto3
140 printa$"="peek(22784+a+b)
"/"peek(22848+a+b)
:next:print:next
150 print"fin de jeu sur planète :
"peek(22811)"/" peek(22875):end
160 data izwal, buggol, migrax, croolis ulve, croolis vareux
170 data yukas, ondoyante torka, ondoyante trauma
180 data tricephal, sinox, antenna, tubular brain, tromp
190 data robhead, kingpack, numero.
```

Bien à vous.

ZAWET

Possédant **Xenon** *à partir d'une compilation, je n'arrive pas à utiliser les cheat mode (F4 et F5). Pourquoi ?*
Pour tuer les sentinelles du 3e secteur (fly's head), *il faut au 1er secteur collectionner les boules* (balls shots), *pour tirer dans la louche des gardes en décalant le vaisseau. Un conseil : tuer les fleurs rampantes avec des pastilles A uniquement. 2e secteur : il faut tirer partout dans tout le tableau, les sentinelles sont vulnérables au centre où les disques tournent. Récupérez surtout des pastilles W et S (*pas de balls shots*). Dans la 2e partie, il faut tout anéantir dans le petit passage pour récupérer le F, G et Z. Puis il faut abattre les vaisseaux tournant pour le F et les* balls shots. *La première vague d'énergie qui arrive par derrière est tuée sur le côté, on récupère le A et on passe sur la 2e vague. Facile non ? 3e secteur : les vaisseaux qui se croisent ne rapportent rien, évitez-les. Ne pas hésiter à revenir en arrière pour éviter les vaisseaux rampants qui tirent. Utiliser la pastille W. Pour* Crafton & Xunk, *dans la dernière salle damée, le code 1 = devant, 2 = droite, 3 = derrière, 4 = gauche. Suivez le code et entrez dans la salle du computer.*

REMI BONNEAU

Dans **Karate Kid II** *sur* ST, *comment faire pour briser le bloc de glace dans le bar au 6e tableau ? Merci.*

SEGATARI

Pour Mad Max Sega (n° 69), dans **Black Belt** *pour Gontra quand il frappe deux coups de poing aller sur lui et mettre un coup de poing jusqu'à ce qu'il meure.*
Pour Fredo II (n° 69), dans **Barbarian II**, *il faut le bijou pour maîtriser les boules de feu et mettre l'idole hors combat lorsqu'elle est atteinte.*
Dans **Altered Beast** *sur Sega pour tuer le dernier monstre, il faut lui lancer une boulette puis faire un grand saut, faire la comète et passer de l'autre côté et lui lancer une boulette jusqu'à ce qu'il meurt. Pour faire plusieurs* continuous plays, *appuyer sur les touches 1 & 2.*
Dans **Action Fighter** *sur Sega, pour être immortel, commencer avec une voiture et un gros tir, taper Doki-Pen et le tour est joué.*
A moi, comment tuer le crâne dans **Tiger Road** *sur* ST *? Comment tuer le géant avec un oiseau sur l'épaule ? Peut-on choisir son stage dans* **Dragon Ninja** *?*

ANONYME

Dans **Nemesis** *et* **Zaxx** *sur* CPC, *est-il possible d'être insensible aux coups de l'ennemi ? Comment avoir des viés ou de l'énergie infinie dans* **Predator, Dragon Ninja, Forgotten Worlds, Antiriad** *et* **Eden Blues**. *Comment avoir de l'essence infinie dans* **Live & Let Die**, *du temps infini dans* **Metrocross, Boulder Dack I** *et* **Boulder Dach III**. *Quelles sont les commandes dans* **Echelon, Sentinel** *et* **Silent Service ?** *Merci.*

OPERATION POLICEMAN

Dans **Police Quest II**, *comment éviter le coup de fusil à l'hôtel, comment avoir la clef de l'hôtel, comment trouver de l'argent pour le ticket d'avion, quel est le numéro de téléphone de la Mairie ?*
Dans **Dragon Ninja**, *comment avoir des vies infinies ? Merci à tous ceux qui m'aideront.*

JHARY A CONEL

Dans **Populous**, *si vous ne réussissez pas à passer un monde, rejouez le monde précédent en essayant de faire un score plus faible ou plus fort pour sortir de ce monde délicat. Il est aussi très utile de faire des pauses pour voir chez l'adversaire quel point doit être affecté par une calamité divine ou bien lorsque vos hommes ont subi un tremblement de terre, pointer l'endroit de la carte pour sauver la population qui subit les noyades. Une autre astuce pour obliger une population à ne pas sommeiller dans leurs bâtisses : posez un petit monticule de terre entre les maisons, vous verrez les « bons » sortir pour s'installer plus loin.*
Comment tuer Medusa dans les caves du temple dans **Galdregons Domain.**

EMMANUEL

Pour Astradamus (n° 70), dans **Short Circuit** *sur* CPC, *il faut tout d'abord charger les deux programmes* Laser *et* Jump *qui se trouvent dans un ordinateur (pas celui de la première image). Puis trouver le manuel qui servira pour la seconde partie. Si vous ne réussissez pas à trouver ces trois objets alors appuyer sur les touches o,c,e,a,n.*

PUMPING IRON

Dans **Hulk**, *que faut-il faire exactement, comment rencontrer les autres personnages, si toutefois il y en a ? Faut-il tuer les abeilles et les fourmis, que faut-il faire de la cire ? Faut-il prendre au chef examinateur le programme.*
Dans **Redhawk**, *comment sortir de* « the mansion drive », *comment faire voler redhawk, que faire de Rick alias* Greenfinch, *quel mot de passe faut-il donner au garde de la zone de sécurité ? Merci d'avance.*

THOMAS

Dans **Meurtres en série** *sur* PC, *voici quelques réponses aux questions de la fin du jeu. Q1 : J.K. Dickson ; Q3 : 49.60 ; Q7 : Steno ; Q8 : 15 h 00 ; Q10 : 3 ; Q11 : 21. Que dire pour ouvrir la malle, prendre un vélo et rentrer dans une maison (ou un bateau, etc.). Comment répondre au téléphone ?*
Dans **Zombi**, *le bidon d'essence est au niveau 3, dans le couloir principal. Avancez, ouvrez la porte bleue et prenez le bidon. Comment mettre l'essence dans l'hélicoptère ?*
Dans **Arkanoid**, *comment avoir des vies infinies ? Merci à tous les Pcistes et non Pcistes et à Jeanne (n° 63).*

AURE L'ATARISTE

Je ne vois jamais les Dupont-Dupont dans **Tintin sur la Lune** *? Comment avoir du temps infini dans* **Crazy Cars** *?*
Dans **Wizball**, *pour utiliser les icônes, il suffit de remuer la manette de gauche à droite. Pour gagner, il faut tuer le monstre, prendre l'œuf, sélectionner l'icône, puis prendre un autre œuf, sélectionner cet icône. Vous pourrez alors commander.*

RAMBO XII

Dans **Police Quest II**, *comment ajuster son arme, je tape* adjust sights, *fais tourner mes vis mais rien ne se passe. Dans* **Manhunter**, *après être sorti des égouts, que faire ? J'arrive devant une fête foraine.*

WOLFERINE

Pour Anonyme III (n° 70), dans **Thanatos**, *il faut prendre la sorcière dans le 1er château, son livre dans le second et les déposer dans le 3e. Attention à votre cœur pour raviver le feu ; tuer le chevalier pour libérer la sorcière.*
Pour Frédo (n°70), dans **Sram**, *la commande est « sauter avec la liane » ou « passer avec la liane ». Pour rencontrer le centaure, il faut, dès les premières traces de sabot, jouer de la flûte donnée par l'ermite lorsque l'homme répond à sa question.*
A moi, des instructions pour le passage secret du Manoir de Morteville. Un poke de vie infinie pour **Forgotten Worlds**. *Merci.*

LINDA CONSTANS

King Quest IV. *Chez les nains : faire le ménage, prendre la pochette de diamants. Dans la mine : rendre la pochette (qu'ils offrent à Rosella) et prendre la lampe. Derrière la mine : prendre le ver. Chez le pêcheur : donner les diamants, prendre la canne. Sur le ponton : amorcer la*

canne, pêcher un poisson. Sur l'île de Genesta : prendre la plume de paon. Dans la baleine : monter sur la langue, en partant du bas vers la droite et en allant progressivement vers le centre (c'est dur !). Chatouiller la glotte de la baleine. Sur l'île aux palmiers : donner le poisson au pélican, prendre le sifflet, prendre la bride tout au fond de la barque, appeler le dauphin avec le sifflet et le chevaucher. A la piscine : prendre la licorne, faire : shoot arrow puis briddle puis ride. Sous le pont : faire look under bridge (on prend alors une balle d'or). Dans la mare : faire tomber la balle, prendre et embrasser la grenouille, récupérer la balle. Dans la maison hantée : prendre dans la salle de la bibliothèque le livre de Shakespeare (près de la porte). Regarder le tableau, suivre les instructions, ouvrir la porte secrète, prendre la pelle. Le troubadour : lui donner le livre et prendre le luth. Pan : jouer devant lui du luth, l'échanger contre sa flûte. A la cascade : se mettre la couronne sur la tête, passer derrière, allumer la lampe, prendre la planche puis les os, continuer sa progression en évitant les troller (persévérez) et la crevasse (planche). Dans les marécages : sauter sur les feuilles de lotus, jouer de la flûte pour charmer le serpent et prendre le fruit magique (ne pas le manger). Chez l'ogre, donner l'os au chien, monter à l'étage, prendre la hache, descendre se cacher dans la remise (porte de bois), surveiller l'ogre par le trou de la serrure, quand il dort, prendre vite la poule et l'emmener chez Lolotte. Et là, une fois que l'on a effrayé les arbres avec la hache, comment sympathiser avec les sorcières ? Où faut-il creuser ? Comment ouvre-t-on la crypte d'or du cimetière et la trappe de la grande maison ? Cette maison est hantée la nuit par un bébé qui pleure et que je n'arrive pas à calmer, malgré mes chansons, mes danses, mes paroles de réconfort, mes insultes et mes griffures. Enfin où se trouve la crécelle ? Merci aux petits génies qui auront trouvé.

C 64 MEN

Voici quelques trucs sur C 64 :
Dans **Colossus Chess 4**
Shift-S = 2 players
Shift-Q = 2D ou 3D
Dans **Defender of the Crown**, *attaquez le plus de territoires libres sans créer de batailles, achetez le plus d'hommes possible et une catapulte, mettez tout dans votre armée, attaquez un château ennemi, achetez des hommes jusqu'à 250, des catapultes (30) mais pas de chevaux...*
Toujours pour C 64, voici quelques pokes à entrer après un reset :
pour ZOOM taper POKE 33342,44 et SYS 7639
pour IK+ taper POKE 5638,23 et SYS 7345
pour ZAMZARA taper POKE 4675,34 et SYS 7639
pour ROBOCOP taper POKE 44179,9 POKE 44392,96 et SYS 32768.
Maintenant à moi, des aides pour **Last Ninja II**, *des explications pour* **Ghostbusters**, *des pokes pour* **Yie ar Kung-Fu**, *des trucs pour* **Football Manager, Dragon Ninja** *et* **Speedball**. *Merci à tous mes sauveurs.*

WALLACE HENRI

Dans **Lucifer's Realm** *sur C 64, peut-on franchir la porte gardée par l'assassin d'Abraham Lincoln ; à quoi me sert l'épée incrustée de diamants, le disque et la dague ; après avoir franchi la porte gardée par les chauves-souris la lampe me glisse des mains à cause de l'huile, comment l'enlever ? Où se trouve Hitler ? Je vous supplie de me répondre. Merci d'avance.*

SPUTNIK FIRSTMAN

J'espère qu'une bonne âme m'aidera un peu, en effet j'ai quelques petits problèmes avec **Captain Blood** *sur CPC et si personne ne vient à mon secours, je balance la disquette par la fenêtre !*
Comment converser avec les Tubulars-Brainers ? Tout ce que j'obtiens comme réponse ce sont des chiffres.
Où et par quels moyens trouver le père du petit Yoko ?
Quel est le code pour dialoguer avec le Sinox ? Yoko me donne un code, mais ça ne fonctionne pas.
J'ai voté pour Morlock, mais il m'a laissé tomber. Help !
A qui s'adresser pour trouver : des Robhead, des Tricephals, des Antennas, des Yukas et des Kingpak... Et aussi les Numeros (pendant qu'on y est !).
Merci mon sauveur.
Dans **Sram 1** *(pas tout jeune le jeu), que faire depuis la sorcière jusqu'à la fin du jeu ? (carrément). Merci.*
Des pokes seraient les bienvenus pour les jeux suivants : **R-Type, Mag Max, Slapfight, Robocop, Silkworm** *(c'est tout ?). Merci.*

AMIGO

J'aimerais une aide pour **King's Quest III** *: où se trouve la baguette magique ? Comment ouvrir le secrétaire dans le bureau du sorcier ? Comment lancer des formules magiques ?*
Dans **Zac Mac Kraken**, *sur Mars, comment ouvrir la porte de la Huge face ? J'ai l'échelle, mais je n'arrive pas à l'ouvrir. Que faire avec Annie et Zac ? Que faire de la machine ? Merci.*

JONATHAN

Sur CPC, dans **Paperboy**, *pour être invincible dans les trois premiers tableaux, il suffit de se mettre juste à la limite du trottoir. Dans* **Sol Negro**, *pour vaincre le singe armé, il suffit de monter, tirer et redescendre en continuant de tirer. A moi, comment avoir un camion invincible dans* **Asphalt**, *des vies infinies dans* **Robocop**, *porter des coups à distance dans* **Target Renegade**. *Merci.*

MARTIN CAZENAVE

Quel est le but de **Rocket Ranger** *sur PC ? Que faut-il faire pour s'envoler dans la partie take off ? J'ai beaucoup de mal. Existe-t-il des select round sur Sega, dans* **Out Run, Wonderboy II, Ghost House** *ou alors des vies infinies ?*

ARD

Sur ST, comment saute-t-on les remorques dans **Dragon Ninja** *? Dans* **International Karate +**, *je me fais toujours massacrer au-delà de la ceinture jaune.*

JEAN-MARIE

Sur C 64, voici les actions pour terminer **Project Firestart**, *dès le départ veiller à fermer la première porte afin d'éviter l'entrée d'un intrus dans la navette.*
Aller chercher un laser à plasma, près de la salle du réacteur chimique (niveau 1). Prendre les deux Id et le disque dans le labo (niveau 3). Descendre dans la salle cryogénique (niveau 1) dès que le message cryo desactivation detected apparaît, ou à partir de 13:30. Libérer la fille en ouvrant le tube cryo, puis l'emmener dans la salle Waste Pod (niveau 2). Aller au niveau 4, éjecter le Waste Pod dans l'espace (la fille est à l'intérieur), puis déclencher l'autodestruction avec l'ordinateur de la salle de commande (niveau 4). Vous avez alors 25 minutes pour rejoindre la navette du départ. Massacrer l'armée de monstres qui vous barre le chemin avec laser à plasma. Rejoindre le shuttle craft de secours (niveau 1). Bonne chance.

SEGARNAUD

Dans **Altered Beast**, *durant la page de présentation, positionnez la manette en haut à gauche et appuyez sur les deux boutons. Vous obtiendrez ainsi cinq rectangles d'énergie au lieu de trois. Pour avoir trois continuous play, même opération, et tourner le joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Dans* **Wonderboy II**, *il faut prendre le diamant pour vaincre le dragon. Je suis bloqué dans* **After Burner** *au 16e tableau. Merci.*

JOYSTICKMAN Belgique

Sur CPC, dans **Rambo III**, *comment libérer le colonel et passer au second niveau. Dans* **Batman**, *où aller et que faire ? Comment atteindre le village de Platoon ? Dans* **Indiana Jones**, *que faire, une fois les enfants libérés ? Des vies infinies pour* **Batman, Double Détente, Combat School... Merci.**

THE BADGER

Comment utiliser les armes dans **Spy Vs Spy** *? Dans* **Karateka**, *comment franchir la porte, après l'homme au masque de fer ? Please Help me !*

WOUGLE

Sur C 64, pour Big Boss (n° 70), dans **Denaris**, *pour vaincre le second poisson du niveau 9, reste en arrière et tire de plus en plus haut. Il te reste encore trois niveaux.*
Pour Commander Mathieu (n° 70), dans **Elite**, *une fois les fuel scoops achetés, s'utilisent en fonçant sur les débris des vaisseaux tout en les maintenant dans la partie basse de l'écran (sous le viseur). Ces débris feront alors partie de ta cargaison.*
Pour **Tuer n'est pas jouer**, *pour abattre le soldat gris de la fin de la 1re partie, tirer sur l'inscription paint gun (ce qui charge l'arme).*
Dans **Better Dead than Alien**, *changer le code du niveau par Crossword, vous accéderez directement au dernier niveau.*
A moi, dans **Total Eclipse**, *où se trouve l'homologue de la double croix du pharaon E ? Comment y accéder ? Dans* **Last Ninja**, *comment finir le niveau 1 ? Dans* **Aliens**, *j'ai découvert 256 salles, fait une carte, et après ?*

---

*Nous remercions Lo the PC Boy pour sa solution complète d'***Emmanuelle,** *the Twin Divos, Franck Davaine, Sebastian Leonelli pour* **Kult**, *François Chalmagne pour* **Gold Rush**, *Patrick Dupont pour* **Rambo III**, *Irwin the Belge pour* **Maniac Mansion**, *Bastian Macia pour* **Millenium 2.2**, *J.P. Jason pour* **L'Affaire Vera Cruz**, *Laurent Cebulski pour* **Indiana Jones.**

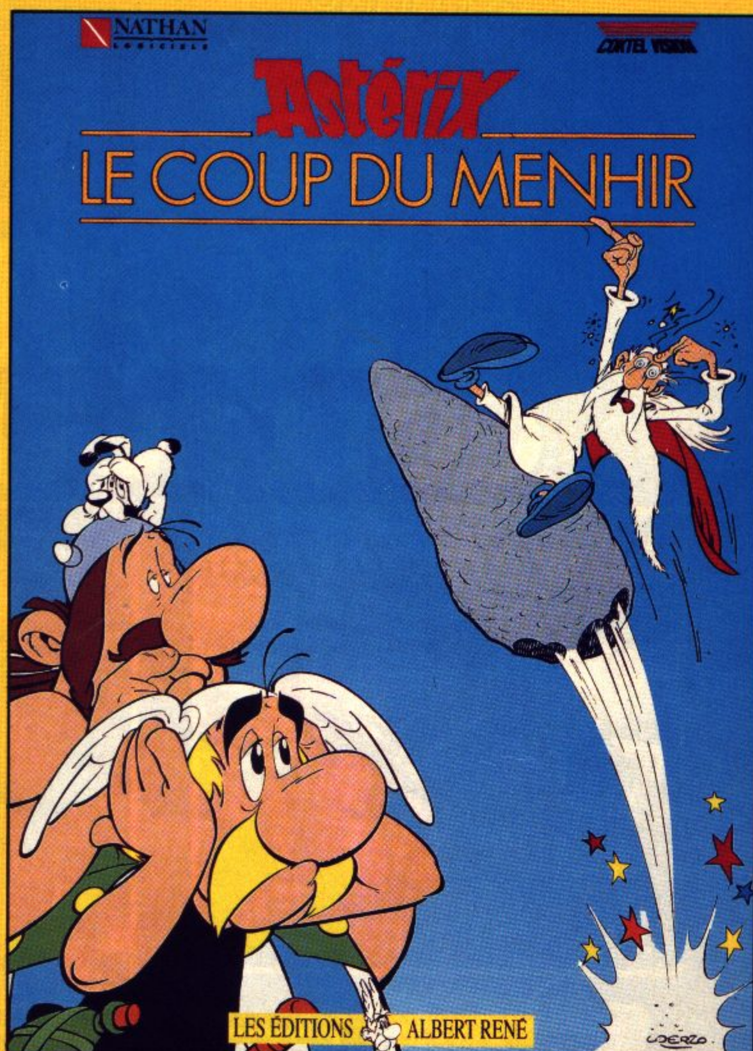
NATHAN LOGICIELS

Astérix

COKTEL VISION

LE COUP DU MENHIR

UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.



INSPIRÉ DU DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga



Panoramix a perdu la tête après avoir reçu le menhir d'Obelix.



Astérix décide de rechercher les ingrédients pour fabriquer la potion magique.



Le village est en émoi, les romains aux aguets, le devin charlatan, les sangliers en fuite et Obelix a faim.

Concours...

Vous vous souvenez certainement de l'opération Micro Manager lancée il y a un an déjà par la FNAC en association avec ANCE (Agence nationale pour la création d'entreprises), Amstrad France et d'autres. Il est déjà temps de dresser un premier bilan de cette opération visant à permettre -tout du moins à faciliter- la création d'entreprises dont l'activité se situe dans des domaines technologiquement avancés. Pas moins de 2 119 demandes de participation ont été enregistrées et 1 148 candidats ont vu leur projet retenu et ont reçu un dossier à renvoyer au jury. Phénomène intéressant, les participants sont en majorité (88 %) des hommes. En outre, 62 % des candidats ont entre vingt et trente ans et 18% ont plus de trente ans. Le niveau de formation s'avère particulierement élevé puisque 84% des participants ont le BAC (et nous ne parlons ni de licence ni de maîtrise). Enfin soulignons que 60% des candidats sont propriétaires d'un micro-ordinateur compatible PC. Pas moins de 240 projets ont été sélectionnés et 23 ont été finalement élus au mois de septembre 1989 par le jury. Tous ont reçu un micro-ordinateur Amstrad et 10 000 F. Reste toutefois à désigner le grand vainqueur. Le gagnant recevra 50 000 F (le capital nécessaire à la constitution d'une SARL). Il sera choisi courant décembre 1989 par un jury composé d'éditeurs de logiciels, de chefs d'entreprise et de journalistes. Affaire à suivre donc.

Les écrits restent

Un nouvel ouvrage est annoncé par les editions Eyrolles. Son titre: Qui a (encore) peur de l'informatique. Ce livre propose diverses clés aux managers afin qu'il puissent conserver le pouvoir face aux informaticiens. L'éditeur explique que cet ouvrage est écrit dans un langage simple et qu'il est destiné à ceux qui ont eu des déboires ou qui sont rebutés par l'informatique. L'idée de base est séduisante; cet ouvrage est censé donner des trucs, des conseils et astuces. Mais, cela suffit-il pour contrer les informaticiens, maîtres de tous les développements?

Du neuf!

Un nouvelle boutique ouvre ses portes à Boulogne. Hazardous Area propose des logiciels pour ST, Amiga, compatible PC et Sega Master System. En outre, ce revendeur importe en parallèle les consoles Megadrive de Sega et PC Engine de NEC ainsi que diverses cartouches pour ces machines. La volonté affichée par Hazardous Area est de concurrencer le quasi monopole de Shoot Again en la matière.
Hazardous Aera
6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne

Ouf, sauvés!

Possesseur d'Atari XL/XE, ne désepérez pas... Par l'intermédiaire du 36.15 Tilt, nos animateurs XLENT et ATAHELP se proposent de vous aider. Ainsi, un nouveau forum pour la gamme Atari 8 bits -mot clé BIDXE- propose vies infinies, informations, débats, trucs et astuces, etc. En outre, en complément du Minitel, un fanzine consacré aux XL/XE a été créé par Atahelp. Il est né en octobre, et vous pouvez l'obtenir en écrivant à Tilt, à l'attention d'Atahelp, en joignant, pour chaque exemplaire demandé, une enveloppe auto-adressée affranchie au tarif normal. Signalons que deux numéros sont déjà disponibles. Au sommaire, une liaison Minitel par un simple câble avec en point de mire la connexion d'un lecteur 3 pouces et demi de ST sur votre XL/XE! Les questions soulevées par la lecture de ce fanzine seront à poser sur le 36.15 Tilt. Nos animateurs s'engagent à vous répondre dans les 48 heures.

NEC US bouge

C'est par le bais de sa filiale américaine que NEC introduit sur le marché la console de jeu PC Engine, rebaptisée là bas Turbografx-16. Toutefois, la mise en place de cette dernière se fait sur un marché où on ne l'attendait pas: les bornes d'arcade! Par rapport à la console, la principale différence réside dans la présence d'un monnayeur. Toutefois, le système de cartouche pour les programmes est toujours utilisé. Actuellement, neuf titres sont disponibles et six à dix seront sur le marché courant 1990. Cette approche similaire à celle de Nintendo avec le Play Choice 10, permettra à NEC de proposer des jeux similaires sur la version arcade et familiale de la console. Ainsi, les nouveaux titres seront introduits dans les salles de 4 à 12 mois avant leur venue sur console NEC. En clair, la stratégie est celle des adaptations. Le succès sera-t-il au rendez-vous?

Suivant!

Citizen renouvelle ses modèles d'imprimantes haut de gamme et annonce la venue d'une nouvelle version de son modèle L120D. La LA 120D se veut plus ergonomique mais la base ne change pas: interface parallèle de type Centronics, tête à 9 aiguilles, codes de contrôle compatible Epson et garantie deux ans. Le tout vous coûtera 2 550 F HT soit environ 3000 F TTC.

Fanzine...

Les lecteurs de Tilt connaissent certainement la société d'édition britannique nommée Llamasoft et son patron Jeff Minter. Il s'est toujours distingué par ses produits aux inspirations psychédéliques évidentes. Tout cela pour dire que Llamasoft édite en anglais une lettre d'information nommé The Nature of The Beast. Malgré des dehors farfelus, il s'agit d'une véritable mine d'informations sur les données techniques des produits les plus récents ou à venir tels que la console Konix par exemple. A voir de toute urgence...
Llamasoft
Nature of The Beast
49 Mount Pleasant, Tadley
Hants RG26 6BN Royaume-Uni

Développez!

La société Data R.D annonce la venue de la carte de développement K68D à base de 68 000. Elle comprend un 68 000 à 8 MHz, 512 Ko de Ram Cmos, 128 Ko de Reprom, une horloge temps réel, quatre ports RS 232C, etc. Le DOS est R09-68k mais OS 9 est annoncé. Différentes versions sont proposées dont une pour PC AT au prix spécial école de 3 900 FHT soit un peu plus de 4 500 F TTC.

Nouvelle adresse

Handshake, éditeur de Turbo CAD 3D, déménage. L'adresse devient:
Handshake
Bâtiment Pythagore
rue Olaf Palme, parc de la Brèche
94 000 Creteil



aMIE LE PRO.



LE CADEAU DE NOËL AMIE !
La valeur de votre ordinateur en logiciels et accessoires gratuits !

ATARI

①	②
ATARI 520 STE **3.490 F**	**ATARI 520 STE** + MONIT. COULEUR SC 1425 **5.490 F**

AMIGA

①	②
AMIGA 500 **3.690 F**	**AMIGA 500** + MONITEUR COULEUR 1084 **6.390 F**

Choisissez vos logiciels ou vos accessoires

LOGICIELS ATARI

	Prix Public		
ARKANOÏD II	235 F ☐	SUMMER OLYMPIAD 88	225 F ☐
BEYOND THE ICE PALACE	240 F ☐	TEST DRIVE	275 F ☐
BLACK LAMP	225 F ☐	THRUST	110 F ☐
BUGGY BOY	225 F ☐	THUNDERCATS	225 F ☐
CHOPPER X	110 F ☐	WIZ BALL	225 F ☐
EDDIE EDWARDS		XENON	225 F ☐
SUPER SKI	225 F ☐	ZYNAPS	225 F ☐
IKARI WARRIORS	260 F ☐	ORGANISER	550 F ☐
MARBLE MADNESS	275 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
QUADRALIEN	225 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
RANAMARA	225 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
RETURN TO GENIUS	225 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT	
ROAD WARS	225 F ☐	100 DISQUETTES	100 F ☐
SECOND OUT	225 F ☐		
STARQUAKE	225 F ☐	Valeur totale ________	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisi, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- ATARI ①: Total maximum : 3.490 F.
- ATARI ②: Total maximum : 5.490 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ________

ADRESSE ________

________ VILLE ________

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ TÉL. ________

MON ORDINATEUR ATARI ________

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS ________

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE

☐☐☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION

DATE ________ SIGNATURE



LOGICIELS AMIGA

Jeux	Prix Public		
AMEGAS	150 F ☐	DOCTOR FRUIT	200 F ☐
ART OF CHESS	249 F ☐	MASON MOTION	249 F ☐
BARBARIAN		BAAL	249 F ☐
ULT. WARRIOR	200 F ☐	**GRAPHIQUES**	
BUGGY BOY	249 F ☐	PHOTON PAINT	750 F ☐
IKARI WARRIORS	249 F ☐	DE LUXE PAINT	390 F ☐
INSANITY FIGHT	249 F ☐	DE LUXE PRINT	390 F ☐
MERCENARY COMP	200 F ☐	GRAPHIGRAPHT	290 F ☐
TERROR PODS	249 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
THUNDER CATS	249 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
WIZBALL	249 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
DEJA VU	245 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT	
SPACE QUEST	200 F ☐	100 DISQUETTES	100 F ☐
SPACE PORT	200 F ☐		
SKY FIGHTER	220 F ☐	Valeur totale ________	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisi, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- AMIGA ①: Total maximum : 3.690 F.
- AMIGA ②: Total maximum : 6.390 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ________

ADRESSE ________

________ VILLE ________

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ TÉL. ________

MON ORDINATEUR AMIGA ________

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS ________

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE

☐☐☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION

DATE ________ SIGNATURE



* Livraison : 5 jours maximum, à dater de votre commande. * Garantie 2 ans. * Escompte 2 % pour règlement comptant. * Crédit 4 mensualités sans intérêt, après acceptation du dossier.

aMIE INFORMATIQUE

11, bd Voltaire - 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20

Prix promotionnels non cumulables avec les promotions aMIE en cours. Offre dans les limites des stocks disponibles.

SCOR - RC B 2526

520 STE: encore?

Décidément, l'Atari 520 STE connaît bien des problèmes de jeunesse (voir le guide Tilt 1990). Dernière découverte: lorsque vous branchez un lecteur de disquette externe, vous avez 90 chances sur 100 pour que le lecteur interne ne fonctionne plus! Selon Atari, il s'agit là d'un simple problème de synchronisation des lecteurs qui peut se régler pas une petite intervention à l'intérieur de la machine.
Un coup de fer à souder, et hop! Tout rentre dans l'odre. Bien sûr, il serait préférable, en attendant que ce problème soit résolu au stade de fabrication des appareils, que les revendeurs effectuent eux-mêmes la modification avant de vendre les machines. Atari n'a pas, tout du moins pour l'instant, arrêté de politique précise à ce sujet, et certains semblent considérer que ce problème qui ne touche qu'une minorité d'utilisateurs n'appelle pas de réglement systématique. Nous considérons quant à nous qu'il s'agit là d'un défaut de fabrication ou de conception qui devrait être couvert par la garantie. Les possesseurs ou les nouveaux acquéreurs de 520 STE ont tout intérêt à demander à leur revendeur la modification gratuite de la machine, quand bien même il n'auraient pas dans l'immédiat l'usage d'un lecteur de disquette externe. On ne sait jamais, en effet, ce que réserve l'avenir.

"NINJA WARRIORS" ARRIVE
LES JOYSTICKS VONT SOUFFRIR

Tilt d'Or Canal Plus 89

C'est fait! Les Tilt d'or Canal Plus 1989 ont été dévoilés. Nous sommes même allés plus loin puisque la traditionnelle soirée de remise de ces récompenses s'est déroulé le 13 décembre dans un lieu bien connu de la vie parisienne nocturne. Comme chaque année, les principaux acteurs du monde de la micro étaient présents: journalistes, fabricants, éditeurs, distributeurs et autres. Bref, tout cela pour dire que pas moins de 450 personnes étaient là pour assister en direct à la remise des récompenses les plus enviées des microloisirs. Pour mémoire, rappelons que 24 Tilt d'Or Canal Plus ont été décernés cette année. Dans la catégorie simulation, c'est M1 Tank Platoon de Microprose qui l'emporte. Du côté aventure/action, Last Ninja II de System 3 devance ses challengers sur 16 bits! Le titre de meilleur simulateur de vol revient à Falcon de Spectrum Holobyte. Les Voyageurs du temps de Delphine l'emportent dans la catégorie aventure en français et Indiana Jones de Lucasfilm est sacré meilleur jeu d'aventure en anglais. Le Tilt D'Or Canal Plus du meilleur outil de création revient à FM Melody Maker d'Upgrade pour la musique et à Deluxe Paint III d'Electronic Arts pour le graphisme. Pour la programmation c'est GFA Basic 3.0 qui s'y colle. Le prix du meilleur logiciel éducatif revient à 1001 Voyages de Carraz. Populous l'emporte en reflexion/stratégie et nous trouvons ex-aequo Kick Off de Titus et Great Courts d'Ubi en simulation sportive. Dans la catégorie adaptation d'arcade, Strider de Capcom l'emporte et Silkworm de Virgin s'impose comme étant le meilleur Shoot-em-up. Interphase d'Imageworks s'adjuge la meilleure animation, Shadow of the Beast (Psygnosis) le meilleur graphisme; et les meilleurs bruitages reviennent aux Voyageurs du temps de Delphine. Le Jeu le plus original est Sim City de Maxis et pour l'action, Skweek de Loriciel s'mpose. Sur console, R-Type l'emporte en tant que shoot-em up et Castelvania et Super Mario Bros recoivent aussi un Tilt d'Or Canal Plus. Le meilleur jeu de rôle est Neuromancer d'Interplay et le prix spécial du jury est adjugé à Loriciel pour le West Phaser. Enfin, le Tilt d'Or Canal Plus de la P.A.O est décerné à Calamus. Si vous désirez connaître les motivations du jury, n'oubliez pas qu'elles vous sont exposées dans le Guide 1990 de Tilt (numéro 72S).

PROMO EXCEPTIONNELLE
AMIGA 500
+ MONIT. PHILIPS 8832 + CORDON
5 490 F
Caractéristiques : 8832 - 14" - Pitch : 0,42 - Prise casque

AMIE LE PRO.

*Avec chaque configuration présentée
Cadeau du Père Noël AMIE
100 logiciels du D.P.
+ 1 super manette de jeu.

AMIGA 500

AMIGA 500 ***3 690 F**	**AMIGA 500** + MONIT. COUL. 1084 ***6 390 F**
PROMO **AMIGA 500** + EXTENS. 512 K ***4 290 F**	PROMO **AMIGA 500** + MONIT. COUL. 1084 + EXTENS. 512 K ***6 790 F**
PROMO **AMIGA 500** + 50 DISQ. 3" 1/2 ***3 690 F**	PROMO **AMIGA 500** + MONIT. COUL. 1084 + 100 DISQ. 3" 1/2 ***6 390 F**

PERIPHERIQUES

LECTEURS

3" 1/2 externe	PROMO 900 F
5" 1/4 externe	1 700 F

EXTENSION MÉMOIRE

512 K sans horloge	PROMO 990 F
512 K avec horloge	1 290 F

SON

INTERFACE MIDI ECE	580 F
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F

TELEMATIQUE

EMULATEUR ARCHOS	790 F
EMULATEUR DIGA	990 F
MODEM DTL	6 400 F

DISQUE DUR

A 590 20 Mo	4 990 F

GRAPHIQUE VIDEO

DIGIVIEW	1 890 F
GENLOCK GST 30XP	4 650 F
GENLOCK MAGNI	18 500 F
SCANNER PRINT TECHNICK A4	4 990 F
HANDY SCANNER Type 4	3 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4	PROMO 3 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3	7 990 F
CAMERA HV 720	3 350 F
OBJECTIF SCHNEIDER	950 F

MONITEURS

EIZO MULTISYNC	PROMO 4 990 F
A 1084	2 990 F

LOGICIELS

GRAPHIQUE-VIDEO-AMINATION

Animagic	750 F
Deluxe Paint III	850 F
Digipaint 3	850 F
Photon Paint 2.0	990 F
Provideo Plus	4 490 F
Provideo Fonts	990 F
Sculpt 4D	4 500 F
Sculpt 4D Junior	1 300 F
Turbo Silver	1 440 F

P.A.O. ET BUREAUTIQUE

Excellence FR	2 390 F
Kindwords FR	530 F
Professional Page 1.2 FR	2 990 F
Pagestream	2 000 F

EDUCATIFS

La Bosse des Maths 6-5-4-3	200 F
Mathex 6 à 3	290 F
Folle lecture Don Quichotte	250 F
Balade au pays de Big Ben	250 F
Enigme à Oxford	250 F
Visa pour Hyde Park	250 F
Mypaint	410 F
Associe	260 F
Mémorise	260 F
Barre l'intrus	260 F
Trivial Pursuit	280 F

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500 POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO

-50 %* -40 %**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20



- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 AMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000 ***8 900 F**	**AMIGA 2000** + MONIT. COUL. 1084 ***10 990 F**
PROMO **AMIGA 2000** + 2e LECTEUR ***9 490 F**	PROMO **AMIGA 2000** + EXTENS. 2 Mo ***13 990 F**
PROMO **AMIGA 2000** + EMULATEUR X T + MONIT. COULEUR ***12 990 F**	PROMO **AMIGA 2000** + EMULATEUR AT + MONIT. COULEUR ***16 990 F**

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 400 F
Hard card 30 Mo autoboot	5 990 F
Extension 2 Mo	6 790 F
Emulateur XT	5 490 F
Emulateur AT	11 000 F
Carte accélératrice	14 800 F
Flicker Fixer	5 500 F

IMPRIMANTES

CITIZEN

120 D	1 590 F
SWIFT 24	4 790 F

STAR

LC 10	1 990 F
LC 10 Couleur	2 490 F
LC 24-10	3 490 F

EPSON

LX 400	2 690 F
LQ 400	3 990 F

MANNESMAN TALLY

MT 81	1 750 F

COMMODORE

MPS 1230	1 550 F
MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %

Par 100	6,50 F l'unité
Par 50	7,00 F l'unité
Par 10	7,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT

Pour 40 disquettes	70 F
Pour 90 disquettes	90 F

COMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1 990 F



Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR – TILT 12-89. RC 86 B 2526.

Garantie

L'éditeur Titus innove en proposant une garantie à vie sur l'ensemble de sa gamme de logiciels. Cette garantie possède un champ d'application extrêmement large puisque quelle que soit l'origine du défaut (fabrication, mauvaise utilisation, etc.) elle vous permet de disposer d'une copie conforme à l'original. Bien entendu, cette garantie ne s'applique qu'aux programmes régulièrement acquis.

Ca vient?

Importateur officiel de PC Ditto II, un émulateur PC sous forme de cartouche pour l'Atari ST, Clavius annonce la venue prochaine de ce produit. Il devrait en effet arriver en France fin 1989, début 1990 au prix de 2 690 F. Attendu depuis le mois de juin, PC Ditto II serait des plus performant. Son concepteur, Avant-Garde Systems, prétend que ses performances sont celles d'un AT. Si cela se révèle exact, Supercharger et PC Speed risquent de souffrir.

Club...

Situé en Auvergne, plus précisement à Pionsat, le CLIP se propose de vous initier à la micro. Le Club de Loisirs Informatiques de Pionsat, une association loi 1901, offre à ses adhérents la possibiliter de suivre des cours du soir. Ce choix est justifié par le fait que le CLIP désir attirer des gens intégrés dans la vie active. Cette association fonctionne depuis début septembre. Du fait de ses moyens limités, elle lance en outre un appel aux dons. Si vous avez du matériel informatique, des logiciels ou des livres que vous n'utilisez plus le CLIP sera très heureux d'en profiter. Pour plus d'informations, écrivez à:
CLIP
Mairie de Pionsat
63 330 Pionsat

A votre service

Loriciel lance son serveur télématique (36.15, LORI). Il propose des informations comme, par exemple, la démarche à suivre pour faire éditer un programme, des trucs et astuces, une messagerie, etc.

"NINJA WARRIORS" ARRIVE
LES JOYSTICKS VONT SOUFFRIR

Amiga Expo

Le week-end du 11 novembre fut très animé en Allemagne. Alors que certains se pressaient devant le mur de Berlin, d'autres, tout aussi enthousiastes, s'agglutinaient à Cologne devant l'entrée d'Amiga Expo. Ils étaient si nombreux que les organisateurs se sont vus contraints de refuser l'entrée à plusieurs milliers d'entre eux. A l'intérieur, la bousculade rappelait celle du métro aux heures d'affluence. De quoi faire rêver Commodore France. L'endroit le plus fréquenté était le "mur des pirates", une longue cloison peinte en blanc où chacun pouvait inscrire les messages de son choix: de quoi constituer un bon carnet d'adresses. Une grosse dizaine de stands présentait des jeux à gogo, à deux ou trois exceptions près les mêmes que ceux que vous trouveriez en France. La grande majorité des exposants consacrait ses efforts au hard et applications personnelles haut de gamme. Lecteurs de disquettes, disques durs, extensions mémoire et solutions plus ou moins complètes pour transformer son Amiga 500 en Amiga 2000! Les genlocks et applications vidéo attiraient beaucoup les badauds, le plus grand succès étant à mettre au compte du Video Toaster, une carte permettant l'affichage et l'animation d'images disposant de plusieurs millions de couleurs. Toutes ces belles choses et bien d'autres, comme un joystick programmable, seront détaillées dans le notre prochain numéro.

Les jouets au salon

C'est au Parc des expositions de Villepinte que se tiendra du 31 janvier au 6 février 1990 le Salon international du jouet. Toutes les formes de jouets y seront exposées, à commencer bien entendu par les jeux électroniques et autres consoles.

Pan, c'est UBI

Suivant l'exemple d'Amstrad, de Virgin et de Loriciel, Ubi Soft lance aussi son pistolet. Il se nomme Gun Stick et existe sur Amstrad CPC et compatibles PC. Livré avec six jeux, il pose le problème de la compatibilité entre les divers pistolets existant sur le marché. Ne serait-il pas plus simple que tous les éditeurs se mettent d'accord pour travailler sur un même type de pistolet? Dans le même ordre d'idées pourquoi ne pas créer une norme commune pour ce type de périphérique?

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé________
Logiciel utilisé________
Référence de sauvegarde des dessins
____
____
Nom________
Prénom________
Age________
Adresse________
____
Téléphone________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1________
2________
3________
4________
Marque de votre ordinateur________

Facultatif

Nom________
Adresse________
____
Téléphone________

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

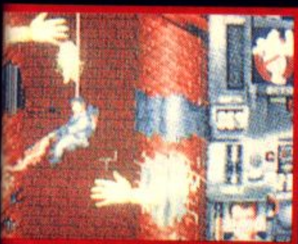
LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	INDIANA JONES (Avt) Lucasfilm
DRAGON NINJA Ocean	GREAT COURTS UBI Soft
FALCON Spectrum Holobyte	STRIDER Capcom
CRAZY CARS II Titus	FERRARI FORMULA 1 Electronic Arts
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON Melbourne House	BATMAN Ocean
BARBARIAN II Palace	RICK DANGEROUS Firebird
SKWEEK Loriciel	BEACH VOLLEY Ocean
DUNGEON MASTER FTL	POPULOUS Electronic Arts
INTERNATIONAL KARATE + Activision	OIL IMPERIUM Rainbow Arts

GHOSTBUSTERS™ II



ILS REVIENNENT !
DE NOMBREUX CADEAUX A GAGNER
N TAPANT 36 15 SOS FANTÔMES !


oto d'écran sur Atari ST


oto d'écran sur Atari ST



Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST,
Amiga et IBM PC


Photo d'écran sur Atari ST

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST et Amiga



ad

OWER DRIFT

SEGA

J.B.G. ELECTRONICS

163 avenue du Maine - 75014 Paris

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

RAYON "OCCASION"

Vente, achat, dépôt-vente.
TOUT MATERIELS
Micros / Ecrans / Periphèriques
logiciels / accessoires
matériel garanti
Tél: 45.41.26.04.



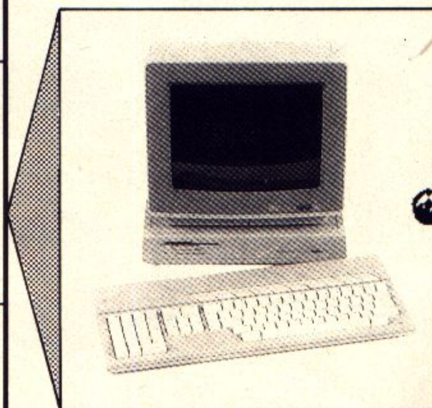
AMIGA

nous consulter	• **AMIGA 500**
1290 F	• **AMIGA 501** extension mémoi
nous consulter	• **AMIGA 500** + 1084



ATARI

3490 F	• **ATARI 520 STE** + 4 jeux + 1 joystick
nous consulter	• **ATARI 520 STE** +ECRAN COUL. Atari SC 1425 + 4 jeux + 1 joystick
3990 F	• **ATARI 1040** + 10 disk + 1 tapis
4990 F	• **ATARI 1040** + SM 124 + logiciels
6990 F	• **MEGA ST 1** + SM 124





2990 F	• **PORTFOLIO ATARI** le plus petit PC du monde 5 logiciels intégrés

JUMP BALL

pour Atari ST en GFA Basic 3.0

auteur: Omer Ates

JUMP BALL, comme son nom l'indique, est une balle qui saute ! Le jeu se déroule sur les 3/4 de l'écran. Un damier percé de quelques trous scrolle de haut en bas, et vous devez diriger une balle vue de haut en évitant les trous. Un principe assez simple mais distrayant.

```
' Omer ATES ¶
' présente ¶
' JUMP BALL ¶
CLEAR ¶
init ¶
pre ¶
gam0 ¶
game ¶
PROCEDURE init ¶
FOR p=0 TO 15 ¶
SETCOLOR p,0 ¶
NEXT p ¶
DEFINT "a-z" ¶
HIDEM ¶
ON BREAK GOSUB fin1 ¶
s$=MKI$(1)+MKI$(1)+MKI$(1)+MKI$(0)+M
KI$(0) ¶
FOR p=0 TO 15 ¶
u$=u$+MKI$(0) ¶
NEXT p ¶
s$=s$+u$+u$ ¶
DEFMOUSE s$ ¶
DIM sc$(10) ¶
i=10000 ¶
FOR p=9 DOWNTO 0 ¶
sc$(p)="XXXXXXXXXX........: "+STR$(i)
¶
ADD i,50000 ¶
NEXT p ¶
FOR p=0 TO 15 ¶
COLOR MIN(p+1,14) ¶
BOX p,p,31-p,31-p ¶
COLOR MIN(p+1,14) ¶
BOX 47-p/2,15-p/2,48+p/2,16+p/2 ¶
COLOR MAX(14-p,1) ¶
BOX 39-p/2,7-p/2,56+p/2,24+p/2 ¶
DEFFILL MIN(5+p,9) ¶
PBOX 64+p,p,95-p,31-p ¶
DEFFILL MIN(6+p,10) ¶
PBOX 96+p,p,127-p,31-p ¶
DEFFILL MIN(7+p,11) ¶
PBOX 128+p,p,159-p,31-p ¶
DEFFILL MIN(8+p,12) ¶
PRBOX 160+p,p,191-p,31-p ¶
NEXT p ¶
FOR p=0 TO 8 ¶
DEFFILL MIN(7+p,14) ¶
PCIRCLE 79,15,MAX(8-p,1) ¶
COLOR MIN(6+p,14) ¶
DRAW 103+p,4 TO 103+p,7+p TO 10
0,7+p ¶
DRAW 120-p,4 TO 120-
p,7+p TO 123,7+p ¶
DRAW 103+p,27 TO 103+p,23-
p TO 100,23-p ¶
DRAW 120-p,27 TO 120-p,23-
p TO 123,23-p ¶
NEXT p ¶
c=0 ¶
FOR h#=0 TO PI STEP PI/20 ¶
x=COS(h#)*4 ¶
y=SIN(h#)*4 ¶
COLOR MIN((c+1)/2,14) ¶
INC c ¶
LINE 175+x,15+y,175-x,15-y ¶
FOR u=0 TO 1 ¶
LINE 137+x,10+y+u*12,137-x,10-
y+u*12 ¶
LINE 150+x,10+y+u*12,150-x,10-
y+u*12 ¶
NEXT u ¶
NEXT h# ¶
FOR t=0 TO 9 ¶
FOR p=0 TO 5+t ¶
DEFFILL MIN(p+1,14) ¶
PCIRCLE t*32+15,47,5+t-p ¶
NEXT p ¶
NEXT t ¶
FOR t=0 TO 9 ¶
DEFFILL 1 ¶
PCIRCLE t*32+15,183,5+t ¶
NEXT t ¶
DIM a(5,10),n(25),cl(15) ¶
aaa$=SPACE$(32256) ¶
i1=(V:aaa$+255) AND &HFFFF00 ¶
bbb$=SPACE$(32256) ¶
i2=(V:bbb$+255) AND &HFFFF00 ¶
BMOVE XBIOS(2),i1,32000 ¶
RESTORE d ¶
FOR x=0 TO 24 ¶
READ n(x) ¶
NEXT x ¶
FOR p=0 TO 15 ¶
READ a$ ¶
a$="&h0"+a$ ¶
cl(p)=VAL(a$) ¶
NEXT p ¶
adr1=XBIOS(&H22) ¶
adrjoy0=adr1+60 ¶
adrjoy1=adr1+61 ¶
aa$=CHR$(&H14) ¶
VOID XBIOS(&H19,1,L:VARPTR(aa$)
¶
RETURN ¶
PROCEDURE gam0 ¶
@pal(0) ¶
CLS ¶
HIDEM ¶
nv=1 ¶
FOR y=0 TO 4 ¶
FOR x=0 TO 9 ¶
a(y,x)=RAND(2)+1 ¶
RC_COPY i1,a(y,x)*32
32,0,32,32 TO XBIOS(2),x*32,y*32 ¶
NEXT x ¶
NEXT y ¶
FOR y=0 TO 7 ¶
COLOR MIN(8+y,14) ¶
DRAW 0+y,199-
y TO 0+y,160+y TO 319-y,160+y ¶
COLOR y+1 ¶
DRAW 319-y,160+y TO 319-y,199-
y TO 0+y,199-y ¶
NEXT y ¶
FOR y=0 TO 2 ¶
GRAPHMODE 2 ¶
DEFTEXT 6-y,16,0,19 ¶
TEXT 130+y,186+y," SCORE " ¶
NEXT y ¶
GRAPHMODE 0 ¶
FOR y=0 TO 1 ¶
FOR x=0 TO 2 ¶
RC_COPY i1,9,42,11,11 TO XBIOS(2
16+x*32+y*16,168+y*12 ¶
NEXT x ¶
NEXT y ¶
```

ENFIN DISPONIBLE SUR CPC

TARGHAN

- AMSTRAD CPC
- ATARI ST Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES













Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

```
@pal(1) ¶
st=2 ¶
vt=6 ¶
CLR pts.y.ps.x.v.ch ¶
BMOVE XBIOS(2).i2.25600 ¶
BMOVE i2+15360.i1+10240.5120 ¶
y=5 ¶
im=8 ¶
GRAPHMODE 2 ¶
DEFTEXT 15.1.0.32 ¶
TEXT 90.120."R E A D Y" ¶
REPEAT ¶
SETCOLOR 13.&H0 ¶
SETCOLOR 13.&H111 ¶
SETCOLOR 13.&H222 ¶
SETCOLOR 13.&H333 ¶
SETCOLOR 13.&H444 ¶
SETCOLOR 13.&H555 ¶
SETCOLOR 13.&H666 ¶
SETCOLOR 13.&H777 ¶
SETCOLOR 13.0 ¶
SETCOLOR 13.&H100 ¶
SETCOLOR 13.&H200 ¶
SETCOLOR 13.&H300 ¶
SETCOLOR 13.&H400 ¶
SETCOLOR 13.&H500 ¶
SETCOLOR 13.&H600 ¶
SETCOLOR 13.&H700 ¶
SETCOLOR 13.0 ¶
SETCOLOR 13.&H1 ¶
SETCOLOR 13.&H2 ¶
SETCOLOR 13.&H3 ¶
SETCOLOR 13.&H4 ¶
SETCOLOR 13.&H5 ¶
SETCOLOR 13.&H6 ¶
SETCOLOR 13.&H7 ¶
SETCOLOR 13.0 ¶
SETCOLOR 13.&H10 ¶
SETCOLOR 13.&H20 ¶
SETCOLOR 13.&H30 ¶
SETCOLOR 13.&H40 ¶
SETCOLOR 13.&H50 ¶
SETCOLOR 13.&H60 ¶
SETCOLOR 13.&H70 ¶
UNTIL MOUSEK ¶
BMOVE i2.XBIOS(2).25600 ¶
VSETCOLOR 15.1911 ¶
PRINT AT(32.23):CHR$(27)+"b"+CHR$(
13):"000000" ¶
RETURN ¶
```



```
PROCEDURE game ¶
DO ¶
im=(im+1) MOD 19 ¶
d=ABS(im-9) ¶
cl=ADD(cl.1) MOD 14 ¶
cj=ABS(cl-7) ¶
o=PEEK(adrjoy1) ¶
IF d=0 ¶
IF y-3<0 ¶
li=SUB(5.ABS(SUB(y.3))) ¶
ELSE ¶
li=y-3 ¶
ENDIF ¶
z=a(li.INT(DIV(ADD(x.9).32))) ¶
IF z=1 OR z=2 ¶
ADD pts.MUL(z.100) ¶
WAVE 1.300.1.5000.0 ¶
st=2 ¶
@p ¶
ELSE IF z>2 AND z<6 ¶
ADD pts.MUL(z.1000) ¶
WAVE 1.300.1.5000.0 ¶
st=2 ¶
@p ¶
ELSE IF z=0 OR z=6 ¶
WAVE 32.4.3.1700.0 ¶
DEFFILL 0 ¶
yy=INT((vt-1)/3) ¶
xx=vt-yy*3-1 ¶
PBOX 16+(xx*32)+(yy*16).168+(yy*12).2
7+(xx*32)+(yy*16).179+(yy*12) ¶
DEC vt ¶
IF vt<1 ¶
fin ¶
gam0 ¶
ENDIF ¶
ENDIF ¶
ENDIF ¶
IF o<>4 AND o<>8 ¶
v=MAX(v-1.1) ¶
ENDIF ¶
IF o=4 AND x-v>0 ¶
SUB x.v ¶
v=MIN(v+1.4) ¶
ELSE IF o=8 AND x+v<288 ¶
ADD x.v ¶
v=MIN(v+1.4) ¶
ELSE IF o=1 AND (ps/4=INT(ps/
4) AND d<3) ¶
st=4 ¶
ELSE IF o=2 AND d<3 ¶
st=1 ¶
ENDIF ¶
BMOVE i1+10240.i2+15360.5120 ¶
BMOVE i2.i2+st*160.25600-st*160 ¶
ADD ps.st ¶
IF ps>32 ¶
ps=0 ¶
y=(y+1) MOD 5 ¶
FOR p=0 TO 9 ¶
IF RAND(MAX(nv/2+1.2))=1 ¶
a(y.p)=RAND(2)+1 ¶
IF RAND(30-(nv*4))=1 ¶
a(y.p)=RAND(4)+2 ¶
ENDIF ¶
IF RAND(30-nv*4)=2 ¶
a(y.p)=6 ¶
ENDIF ¶
ELSE ¶
a(y.p)=0 ¶
ENDIF ¶
NEXT p ¶
ENDIF ¶
FOR p=0 TO 9 ¶
RC_COPY i1.a(y.p)*32-32.32
ps.32.st TO i2.p*32.0 ¶
NEXT p ¶
BMOVE i2+15360.i1+10240.5120 ¶
RC_COPY i1.d*32+9-d.177
d.(d+6)*2.(d+6)*2 TO i2.x+9-d.106-d.4
RC_COPY i1.d*32+9-d.41
d.(d+6)*2.(d+6)*2 TO i2.x+9-d.106-d.7
BMOVE i2.XBIOS(2).25760 ¶
VSETCOLOR 15.cj*16+cj*256+cj ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE fin ¶
CLS ¶
IF pts>=VAL(MID$(sc$(9).21.6)) ¶
CLS ¶
PRINT AT(1.1):CHR$(27)+"b"+CHR$(1
 ¶
FOR p=9 DOWNTO 0 ¶
EXIT IF VAL(MID$(sc$(p).21.6))>pts ¶
NEXT p ¶
y=MIN(p+1.9) ¶
sc$(y)="___________........: "+STR$(pts) ¶
ch#=0 ¶
ch1=0 ¶
FOR p=0 TO 9 ¶
PRINT AT(8.p*2+1):sc$(p) ¶
NEXT p ¶
l$="" ¶
FOR p=0 TO 25 ¶
l$=l$+CHR$(65+p) ¶
NEXT p ¶
l$=l$+CHR$(4)+CHR$(13) ¶
GRAPHMODE 2 ¶
FOR p=1 TO 14 ¶
DEFTEXT p.0.0.6 ¶
```

LTI

LA MICRO INFORMATIQUE AU NORD DE PARIS

47 31 49 38

DES OFFRES SURPRENANTES !

DISQUETTES DF. D.D. 5,80 F par 100

ATARI 1040 STE 4 350 F

IMP. STAR LC10 1 950F AVEC CABLE

CONSOLE SEGA 990 F

ATARI 520 STE + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	3490 F
ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	4990 F
ATARI PORTEFOLIO PC DE POCHE, 5 LOGICIELS	2990 F
ATARI PC4 INTEL 80286 + DISQUE DUR 60 MO	19900 F
ATARI MÉGA ST1 + MONITEUR MONOCHROME	6345 F
MÉGAPAGE : ST1 + SM 124 + TRAIT. TEXTE + P.A.O. + FORMATION	7649 F
ATARI MÉGA ST2 + SM 124 + TRAIT. TEXTE	11800 F
AMIGA 500 + CABLE PÉRITEL + 8 JEUX + 1 JOYSTICK	3890 F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR STÉRÉO 1084	11 500 F
DISQUE DUR 20 MO	4 990 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 8 JEUX	6350 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10	6290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC	1990 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC	2590 F
STAR LC 24-10 + CABLE CENTRONIC	3490 F
MANNESMANN-TALLY MT81	1690 F
PAPIER LISTING	
1 000 FEUILLES	150 F
2 000 FEUILLES	250 F
100 DISQUETTES MARQUÉES DF AVEC ÉTIQUETTES	790 F

Document non contractuel.

TOUS LES LOGICIELS POUR ATARI - AMIGA - AMSTRAD - SEGA

LTI, c'est le choix le plus complet de matériels Atari, Star, Amiga, Commodore PC, et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalent.

LTI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.

LTI, c'est aussi de nombreux services (Ex. : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants...) et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos besoins.

LTI, c'est la rapidité des délais, sous 48 h votre programme chez vous. Sur place, vous pourrez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.

A bientôt.

BON DE COMMANDE L.T.I. 6, rue Médéric 92110 CLICHY

TI 73

OUVERT MÊME LE DIMANCHE A RETOURNER A - LTI - 6, rue Médéric 92110 CLICHY

Désignation de l'article	Pour achat logiciels Ref. MATERIEL UTILISE	Cart.	C	D	Qté	Prix article	Montants	
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 3 000 F

Port : FRANCE : SOFTS : 20 F. - MATERIEL : 70 F
DOM-TOM : SOFTS : 50 F. - MATERIEL AVION : 250 F.

FRAIS DE PORT ______ F

☐ CARTE PLURIEL ☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE ☐ CHEQUE BANCAIRE à l'ordre de LTI ☐ DEMANDE DE CREDIT CREG

+ TVA 18,60 % sur PC, MEGA et LASER (arrondi au franc inférieur) ______ F

NOM : ______ Prénom : ______ Adresse : ______

______ VILLE : ______ CODE POSTAL ______

TOTAL A PAYER ______ F

Téléphone ______ N° Carte AURORE, PLURIEL OU BLEUE ______ SIGNATURE OBLIGATOIRE :

DATE D'EXPIRATION ______ LIVRAISON DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

```
TEXT 40,180+p,l$ ¶
NEXT p ¶
GRAPHMODE 0 ¶
@aff ¶
@pal(1) ¶
STICK 1 ¶
ex=0 ¶
REPEAT ¶
cl#=(cl#+0.05) MOD 14 ¶
cj=INT(ABS(cl#-7))+1 ¶
VSETCOLOR 15,cj*16+cj*256+cj ¶
o=PEEK(adrjoy1) ¶
m=INT(ch#) ¶
IF o=4 AND m>0 ¶
SUB ch#,0.2 ¶
@aff ¶
ELSE IF o=8 AND m<27 ¶
ADD ch#,0.2 ¶
@aff ¶
ELSE IF o=128 AND kk=0 ¶
IF m<26 ¶
MID$(sc$(y),ch1+1,1)=CHR$(65+m) ¶
ch1=MIN(ch1+1,9) ¶
ELSE IF m=26 ¶
ch1=MAX(ch1-1,0) ¶
MID$(sc$(y),ch1+1,1)=CHR$(32) ¶
PRINT AT(8+ch1+1,y*2+1);"_" ¶
@aff ¶
ELSE IF m=27 ¶
ex=1 ¶
ENDIF ¶
kk=1 ¶
ELSE IF o<>128 ¶
kk=0 ¶
ENDIF ¶
UNTIL ex ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE aff ¶
m=INT(ch#) ¶
COLOR 0 ¶
LINE 0,199,319,199 ¶
COLOR 12 ¶LINE 40+m*8,199,47+m*8
,199 ¶
IF m<26 ¶
PRINT AT(8+ch1,y*2+1);CHR$(65+m) ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE fin1 ¶
STICK 0 ¶
```



```
SETCOLOR 15,1911 ¶
STICK 0 ¶
EDIT ¶
RETURN ¶
PROCEDURE p ¶
PRINT AT(32,23);"000000"+STRING$(
LEN(STR$(pts)),CHR$(8));pts ¶
IF pts>999980 ¶
@gagne ¶
ENDIF ¶
nv=(pts/100000+2)/2 ¶
RETURN ¶
' ¶
' ¶
PROCEDURE pre ¶
CLS ¶
d=0 ¶
oo=XBIOS(3) ¶
~XBIOS(5,L:i2,L:oo,0) ¶
FOR p=0 TO 15 ¶
VSETCOLOR p,cl(p) ¶
NEXT p ¶
STICK 0 ¶
REPEAT ¶
FOR u#=0 TO PI*2 STEP 0.2 ¶
t=(t+1) MOD 70 ¶
d=n(24-MIN(ABS(t-25),24)) ¶
SWAP i2,oo ¶
~XBIOS(5,L:i2,L:oo,0) ¶
FOR p#=u# TO PI*2+u# STEP PI/2 ¶
x=COS(p#)*ABS(t-25)*2+160 ¶
y=SIN(p#)*ABS(t-25)*2+80 ¶
RC_COPY i1,d*32+9-d,177-
d,(d+6)*2,(d+6)*2 TO XBIOS(3),x+9-
d,y+9-d,4 ¶
RC_COPY i1,d*32+9-d,41-
d,(d+6)*2,(d+6)*2 TO XBIOS(3),x+9-
d,y+9-d,7 ¶
NEXT p# ¶
EXIT IF MOUSEK ¶
NEXT u# ¶
UNTIL MOUSEK ¶
@pal(0) ¶
o1=MAX(i2,oo) ¶
i2=MIN(i2,oo) ¶
~XBIOS(5,L:o1,L:o1,0) ¶
FOR p=0 TO 14 ¶
DEFTEXT 14-p,17,0,32 ¶
GRAPHMODE 2 ¶
TEXT 10+p,100+p,"J U M P B A L
L" ¶
NEXT p ¶
GRAPHMODE 0 ¶
DEFTEXT 3,1,0,4 ¶
TEXT 180,199,"fait par ATES Omer"
```



```
¶
@pal(1) ¶
@col ¶
' REPEAT ¶
' UNTIL MOUSEK ¶
RETURN ¶
PROCEDURE pal(pal) ¶
IF pal ¶
FOR u=15 DOWNTO 0 ¶
h=0 ¶
FOR t=u TO 15 ¶
VSETCOLOR t,cl(h) ¶
INC h ¶
NEXT t ¶
PAUSE 2 ¶
NEXT u ¶
ELSE ¶
FOR u=1 TO 15 ¶
VSETCOLOR u-1,0 ¶
h=0 ¶
FOR t=u TO 15 ¶
VSETCOLOR t,cl(h) ¶
INC h ¶
NEXT t ¶
PAUSE 2 ¶
NEXT u ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE col ¶
REPEAT ¶
SETCOLOR 0,&H111 ¶
SETCOLOR 0,&H222 ¶
SETCOLOR 0,&H333 ¶
SETCOLOR 0,&H444 ¶
SETCOLOR 0,&H555 ¶
SETCOLOR 0,&H666 ¶
SETCOLOR 0,&H777 ¶
SETCOLOR 0,&H666 ¶
SETCOLOR 0,&H555 ¶
SETCOLOR 0,&H444 ¶
SETCOLOR 0,&H333 ¶
SETCOLOR 0,&H222 ¶
SETCOLOR 0,&H111 ¶
SETCOLOR 0,&H110 ¶
SETCOLOR 0,&H220 ¶
SETCOLOR 0,&H330 ¶
SETCOLOR 0,&H440 ¶
SETCOLOR 0,&H550 ¶
SETCOLOR 0,&H660 ¶
SETCOLOR 0,&H770 ¶
SETCOLOR 0,&H660 ¶
SETCOLOR 0,&H550 ¶
SETCOLOR 0,&H440 ¶
SETCOLOR 0,&H330 ¶
SETCOLOR 0,&H220 ¶
```

INFORMATIQUE
INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 43 38 96 31
Fax: 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. : 62.27.04.37

Une fin d'année Folle Folle Folle
Exemple: 520 STE étendu à 1 Mo
4380 F
POSE COMPRISE

Heures d'ouverture
10H à 19H
NON STOP

Grand Jeu du 01/11/89 au 31/12/89

Gagnez 1 Semaine en Tunisie
(séjour + voyage pour 2 personnes)
1 ATARI 520 STE
10 Jeux Batman

pour participer à ce jeu (gratuit sans obligation d'achat) retirez dans l'une de nos agence ULTIMA, la carte Privilège (vous offrant des remises toute l'année), tirage fin décembre.

ATARI 520 STE

+ KIT ULTIMA GAMES 1
CADEAUX D'UNE VALEUR DE 2200 F
1 SUPER JOYSTICK
+ 50 LOGICIELS
traitement de texte, dessin, musique...
NOMBREUX JEUX dont
10 ORIGINAUX figurant parmi les meilleures ventes 1989 à choisir dans notre vitrine
+ 10 DISQUETTES
3490 F

PROMO 1 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec cable péritel
+ KIT STARTER
JEUX: MINIATURE GOLF, CRAZY CAR, SUPER SKI + DESSIN: FUSION PAINT + Traitement de texte: KINDWORDS
+
CADEAUX: 10 Disquettes + 30 logiciels + Joystick + Boite de rangement 40 disquettes
3990 F
avec moniteur couleur 1084P = 6480 F
avec moniteur couleur = 5490 F

PROMO 2 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec cable péritel
+ KIT STARTER
voir Promo 1
+ CADEAUX: voir Promo 1
+ EXTENSION 512Ko
+ HORLOGE
4690 F
avec moniteur couleur 1084P = 7180 F
avec moniteur couleur = 6190 F

ATARI 520 STE Couleur

+ MONITEUR COULEUR SC1425/1224
+ KIT ULTIMA GAMES 2
CADEAUX D'UNE VALEUR DE 4300 F
1 SUPER JOYSTICK
+ 60 LOGICIELS
traitement de texte, dessin, musique...
NOMBREUX JEUX dont
20 ORIGINAUX figurant parmi les meilleures ventes 1989
+ 10 DISQUETTES
5490 F

SEGA 16 bits / NEC

EN EXCLUSIVITÉ CHEZ ULTIMA
SEGA MÉGA-DRIVE 16 Bits
fonctionne sur tous les téléviseurs "péritel"
DISPONIBLE
2350 F
SEGA MÉGA-DRIVE
+ ALEX KIDD
2550 F
NEC PC ENGINE
1790 F

ATARI 800 XL

L'ordinateur ATARI le plus vendu au monde, 8 bits, 64 Ko, Basic intégré, cordon péritel
249 F
+ 2 JEUX PACMAN et POLE POSITION ou autres
+ 1 SUPER JOYSTICK ATARI
390 F
Plus de 50 titres disponibles

Facilités de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELEM, prenez votre marchandise en novembre et payez la en Mars

ATARI 1040 STE

1040 STE = **5490 F**
(avec KIT ULTIMA GAMES 1)
1040 STEC = **7490 F**
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

ATARI 1040 STF

1040 STF = **3490 F**
(avec KIT ULTIMA GAMES 1)
1040 STFM = **4690 F**
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)
1040 STFC = **5490 F**
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

EXTENSION STE/F

Gonflez votre 520 STE à 1Mo pour **890 F**
votre 520 STF pour **690 F**

Envoi Express sous 24H

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables

Total ttc

```
SETCOLOR 0.&H110 ¶
SETCOLOR 0.&H10 ¶
SETCOLOR 0.&H20 ¶
SETCOLOR 0.&H30 ¶
SETCOLOR 0.&H40 ¶
SETCOLOR 0.&H50 ¶
SETCOLOR 0.&H60 ¶
SETCOLOR 0.&H70 ¶
SETCOLOR 0.&H60 ¶
SETCOLOR 0.&H50 ¶
SETCOLOR 0.&H40 ¶
SETCOLOR 0.&H30 ¶
SETCOLOR 0.&H20 ¶
SETCOLOR 0.&H10 ¶
SETCOLOR 0.&H1 ¶
SETCOLOR 0.&H2 ¶
SETCOLOR 0.&H3 ¶
SETCOLOR 0.&H4 ¶
SETCOLOR 0.&H5 ¶
SETCOLOR 0.&H6 ¶
SETCOLOR 0.&H7 ¶
SETCOLOR 0.&H6 ¶
SETCOLOR 0.&H5 ¶
SETCOLOR 0.&H4 ¶
SETCOLOR 0.&H3 ¶
SETCOLOR 0.&H2 ¶
SETCOLOR 0.&H1 ¶
SETCOLOR 0.&H100 ¶
SETCOLOR 0.&H200 ¶
SETCOLOR 0.&H300 ¶
SETCOLOR 0.&H400 ¶
SETCOLOR 0.&H500 ¶
SETCOLOR 0.&H600 ¶
SETCOLOR 0.&H700 ¶
SETCOLOR 0.&H600 ¶
SETCOLOR 0.&H500 ¶
SETCOLOR 0.&H400 ¶
SETCOLOR 0.&H300 ¶
SETCOLOR 0.&H200 ¶
SETCOLOR 0.&H100 ¶
UNTIL MOUSEK ¶
RETURN ¶
d: ¶
DATA 9.8.7.6.5.5.4.4.4.3.3.3.3.1.1.1.1.1.0
.0.0.0.0.0.0 ¶
DATA 000.001.002.003.004.005.006.00
7.017.027.037.047.057.067.077.777 ¶
' ¶
' ¶
PROCEDURE gagne ¶
```



```
CLS ¶
GRAPHMODE 2 ¶
FOR p=1 TO 14 STEP 7 ¶
DEFTEXT p.0.0.6 ¶
FOR u=0 TO 25 ¶
y$=CHR$(65+u) ¶
TEXT u*12+p/4.8+p.y$ ¶
NEXT u ¶
NEXT p ¶
DEFTEXT 15.0.0.6 ¶
FOR u=0 TO 25 ¶
y$=CHR$(65+u) ¶
TEXT u*12+4.23.y$ ¶
NEXT u ¶
GRAPHMODE 0 ¶
BMOVE XBIOS(2).i1.16000 ¶
CLS ¶
FOR p=0 TO 200 ¶
PSET RAND(320).RAND(200).RAND(1
4)+1 ¶
NEXT p ¶
BMOVE XBIOS(2).i2.32000 ¶
DIM lt$(5) ¶
lt$(0)="BRAVO" ¶
lt$(1)="TU AS GAGNE" ¶
lt$(2)="TU ES UNE BETE" ¶
lt$(3)="FELICITATIONS" ¶
CLS ¶
oo=XBIOS(3) ¶
FOR p=0 TO 3 ¶
l=LEN(lt$(p)) ¶
@pal(1) ¶
FOR t=0 TO 1 ¶
FOR u#=0 TO 2*PI STEP 0.1 ¶
SWAP i2.oo ¶
~XBIOS(5.L:i2.L:oo.0) ¶
a=1 ¶
FOR i#=l*(PI/20)+u# TO u# STEP -PI/
20 ¶
x=COS(i#)*140+160 ¶
y=SIN(i#)*60+100 ¶
z=(ASC(MID$(lt$(p).a.1))-65) ¶
IF z>=0 ¶
RC_COPY i1.z*12.0.10.24 TO XBIOS(
3).x.y.4 ¶
RC_COPY i1.z*12.0.10.24 TO XBIOS(
3).x.y.7 ¶
ENDIF ¶
INC a ¶
NEXT i# ¶
NEXT u# ¶
NEXT t ¶
@pal(0) ¶
NEXT p ¶
RETURN ¶
```

SONDAGE !!!

Vous êtes programmeur, bidouilleur, grenouilleur, vous devez absolument répondre à cette enquête.

Vous êtes ?

âge:

sexe:

Votre micro ?

marque:

mémoire:

sexe:

Langage (type)?

assembleur:

basic:

°C:

autres:(préciser)

Votre principal centre d'intérêt en micro ? (1)

programmation

graphisme

musique

bidouille

jeux

dodo

autres

(1)rayer les mentions inutiles

Quelle longueur de programme voudriez-vous voir dans le sésame ?

très long (heu!)

long (2 pages)

court (1 page)

très court (1 colonne)

très très court (10 lignes)

moin d'une ligne

pas de listing

autre:

Quel type de programme voudriez-vous voir dans le Sésame ?

jeu d'action

jeu de strategie

jeu idiot

jeu pour chat

jeu tout court

utilitaire

trucs & astuces, bidouilles

cours de programmation

autres:

Que manque-t-il dans le sésame?

rien

la photo de Juju et de son chat



autres:

Remarques

Juju est génial,..................

....

....

....

....

....

....

Enquête à retourner à:

TILT microloisirs
enquête Sésame
2, rue des italiens
Paris, cedex 09

Répondez au plus vite !

Il ne depend que de vous pour que le Sésame corresponde à vos désirs. Bon, amusez vous bien, profitez du mauvais temps pour programmer de superbes jeux. A la prochaine fois, atchao bonsoir.

Juju et Clarkette.



Trop vieux ?

Je t'écris pour te demander un service. Je veux m'acheter le jeu *Great Giana Sisters* de Rainbow Arts (testé sur *ST* dans le *Tilt* n° 57 de septembre 1988) mais les magasins n'ont plus ce jeu. Ils le disent trop vieux.
Je voudrais savoir si tu peux me dire où je peux me procurer ce jeu (qui le distribue en France, son adresse...). Merci.

STF D

■ *Ainsi va la micro-informatique : à peine lancés sur le marché, les jeux et les ordinateurs sont déjà passés de mode. Il ne faut jamais tarder à plonger son épuisette dans le courant des nouveautés si l'on veut en retirer quelque jeu frétillant de jeunesse. Mais ne désespérez pas. Rassurez-vous, les disquettes de* Great Giana Sisters *ne sont pas encore condamnées à s'empoussiérer sur les étagères des magasins d'antiquité. Le jeu figure encore au catalogue des distributeurs et fait encore partie du stock de nombre de magasins. En désespoir de cause, adressez-vous à Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94021 Créteil Cedex (tél. : 48 98 99 00).*

Dura lex sed lex

Objet : Sauvegarde logiciels.
Mon fils, bien que non abonné, est un fervent lecteur de votre revue qu'il lit de la première à la dernière ligne. A ce sujet, nous avons un désaccord concernant une réponse que vous avez faite à un lecteur en 1987. Celui-ci demandait s'il pouvait sauvegarder des logiciels achetés à condition d'en faire un usage personnel. Votre réponse a été : oui, la loi vous y autorise. Confirmez-vous toujours votre réponse ? En effet, la sauvegarde des logiciels implique, me semble-t-il, le viol du code de sécurité qui est justement prévu pour empêcher les copies. Cette action me paraît être d'une légalité douteuse, bien que ne mettant pas en cause votre information, je vous saurai gré de bien vouloir me dire si la loi autorise la copie de logiciels protégés.

Jean Vidal, Cugnaux

■ *C'est une loi du 3 juillet 1985 qui fait autorité en la matière. Elle protège les auteurs contre la copie des logiciels. Mais, pour éviter aux utilisateurs les désagréments que leur ferait subir la perte accidentelle d'un logiciel, elle en « tolère » une copie. A condition, bien sûr, de posséder l'original et de ne pas en faire cadeau aux copains. Voilà pour la lettre de la loi. Les éditeurs ne protègent pas leurs lgiciels que parce que beaucoup d'acheteurs ne respectent pas cette loi. Il n'est donc pas illicite de « violer le code de sécurité » si vous respectez les conditions posées par la loi.*

Défenestrations

Je t'écris pour un cas de delirium tremens : le *CPC* va passer par la fenêtre ! Tous mes copains ont revendu leur *6128*. Je me retrouve tout seul avec mon 8 bits (enfin presque, car depuis que j'ai balancé *Barbarian* par la fenêtre, il y a du monde en bas de chez moi). Bon, une fois le *CPC* bousillé, que vais-je me racheter ? Un *PC*, un *ST* ou un *Amiga* ? Je passe devant ma bécane 65 % du temps à jouer, 30 % à programmer (les 5 % restant, je jette les disquettes par le fenêtre). Je sais, je suis débile de tout jeter par la fenêtre, mais mon psy ne veut plus me voir depuis que j'ai balancé mon *Apple*. Revenons à mes moutons : le *ST* ne risque-t-il pas de passer prématurément par la fenêtre ? Est-il compatible ? L'*Amiga* n'est-il pas trop dur ? Quelles sont les marques de *PC* ? (pas Amstrad, leurs *PC* sont mal foutus, sans vexer personne). Votre avis sur les *PC Amstrad* ?
Existe-t-il des micros assez solides pour être balancés du 5ᵉ étage ? D'autre part, pourquoi Jérôme Tesseyre fait-il des tronches de cake à ses mecs ? Ils ont la mâchoire coincée ? Sinon, ton journal n'est pas mal, tellement pas mal que j'ai jeté tous mes *Tilt* par où vous savez et que, pris de remords, je suis retourné les chercher !

François

■ *Espérons que votre dilemme ne vous poussera pas à suivre le même chemin que vos ordinateurs successifs. Comment éclairer votre choix ? Disons seulement que l'*Amiga *n'est pas « trop dur » à utiliser, même s'il existe plus simple et mieux conçu (bonjour les plantages). Tout comme le* ST*, il dispose d'un intégrateur graphique utilisant des fenêtres, ce que vous semblez particulièrement apprécier.*
Le ST *est compatible* ST *(au moins à 90 %) mais est incompatible avec les autres machines.*
Les premiers PC Amstrad *présentaient certes quelques défauts (clavier médiocre, alimentation intégrée dans le moniteur, standard graphique batard du 1512, connecteurs exotiques, etc.), mais n'étaient pas non plus dénués de qualités. Leur prix constitue en outre un atout sérieux. Référez-vous aux bancs d'essais parus dans* Tilt*. Quant aux nouveaux, nettement plus aboutis, ils ne semblent pas avoir à souffrir de grosses critiques même si le constructeur a dû rapatrier d'urgence les premières séries pour cause de problèmes de disque dur (ce qui est au moins une preuve de sérieux).*
A notre connaissance, il n'existe pas de micros assez solides pour être jetés du 5ᵉ étage. Ceux d'Acidric Briztou ont tous été détruits après une chute de quelques mètres.

Apartheid non !

Messieurs et chers amis de TILT
Nous avons été très agréablement surpris de notre quatrième place au concours de PAO organisé par votre journal. Et cela, d'autant plus que nous l'avions fait sans prétention, d'une part pour répondre à un besoin d'information sur le problème de l'apartheid et d'autre part pour faire un « exercice pratique » en informatique. De plus, nous n'avions, à l'époque aucun logiciel PAO.
Nous voudrions par cette petite lettre vous remercier très vivement non seulement pour le prix obtenu mais aussi pour les liens que vous avez ainsi créés entre notre club et d'autres correspondants qui s'intéressent à l'informatique et au problème de l'apartheid. Déjà, on nous a écrit pour des échanges sur ses questions. Nous allons, bien-sûr, poursuivre cette correspondance qui sera sans doute fructueuse.
Encore un mot pour dire que nous formons en fait un ensemble de plusieurs clubs : outre le club informatique qui possède trois « vieux 8 bits » et deux Atari ST, il y a au club « APARTHEID NON ! », un club de musique reggae « Nayabinghi » et un club vidéo qui présente régulièrement des films, suivis de discussions et de débats. Dans ces divers domaines, nous recherchons des correspondants de France ou d'ailleurs.
Encore une fois permettez-nous de vous remercier très vivement et de vous exprimer nos félicitations pour votre revue et les initiatives qu'elle prend pour favoriser l'essor de l'informatique à la portée du plus grand nombre.

Le président Brah MOHAMMED ;
le conseiller Michel DEFOURD

Coup de gueule

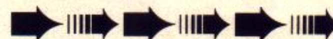
Je suis l'heureux possesseur depuis neuf mois d'un *520 STF*. Voilà le problème : Atari vient de sortir ses (fantastiques, il est vrai) *520 STE* et, de ce fait, stoppe la fabrication des *STF*. QUOI !!?!! Mais de qui se fiche-t-on ? De nous, bien sûr, les récents et moins récents acheteurs de *520 STF* qui aujourd'hui, pour le même prix, pourraient se payer un ordinateur bien plus performant. Et alors, allez-vous me dire, il faut bien que les ordinateurs évoluent ! (Bravo, en plein dans le mille ! NDLR). Moi, je veux bien, mais pas au détriment des autres. Car il faut bien ouvrir les yeux, les *520 STF* disparaissent du marché, les compagnies et



C.C.M.

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Tous nos Prix sont TTC



Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K + Horloge	1290
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	150
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 705 FRS ttc
code R590

BUREAU INFORMATIQUE

Bois Couleurur Métal peut être repeint
1-niveau Clavier, 1 Niveau Moniteur
2 étagères latérales rétractables
800 TTC (en port du)

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058
Sont des marques déposées de
Commodore Inc.

POUR AMIGA 500 & 2000
LECTEUR 5"1/4 1380 Frs
Code P15

POUR AMIGA 2000
EXTENSION 8 M.O.
Peuplée 2 M.O.
4890 TTC
code P18

20065 - PERFECT SOUND
830 Frs
20066 AMAS (DIGIT & INTERFACE MIDI)
990 Frs

PROMOS VIDEO

Vous avez une Caméra Vidéo
Alors avec Votre AMIGA
Titrez, Trucquez, Montez etc..
Digitalisez Etc...

40006 PACK DIGIT
DG88+Digiview Gold
(Filtre Electronique et logiciel Digit)
3590 Frs.

40007 PACK PRO
GST GOLD + Digiview Gold
(Genlock, Filtre électronique, Codeur PALet logiciel digit)
6990 Frs.

SUPER SOURIS

Trés résistante et Bonne Prise en main
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
POUR AMIGA 500 ET 2000
309 TTC

ADAPTEZ UN PC XT DANS VOTRE AMIGA 2000
PRIX Décembre 3400 FRS

★★★ NOUVEAUTES ★★★
HARD ET SOFT
NOUS TELEPHONER

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur Standart	1050
10007	Prise Péritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	1650
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

JEUX

30026	BATMAN	250
30026	SHADOW OF BEAST	295
30027	Super Scramble	190
30038	GREAT COURTS	245
30029	FALCON	280
30030	FALCON MISSION	185
30031	VOLLEY BALL SIM	190
30032	BEACH VOLLEY	205
30028	RICK DANGEROUS	180
30020	SILK WORM	205
30024	BLOODWYCH	225
30013	SPACE HARRIER	199
30014	SUPER HANGON	240
30015	DRAGON'S LAIR	340
30016	DRAGON NINJA	225
30037	ALTERED BEAST	235
30041	NORTH AND SOUTH	225
30023	F16 COMBAT PILOT	219

★ ★ ★ ★ SPECIAL MICROS ★ ★ ★ ★
PRIX PREFERENCIELS - FACILITES DE PAIEMENT 2 OPTIONS
A) Chèque remis à l'encaissement le 15 janvier 1990
B) Règlement en 3 chèques : Fin dévembre 89 - 31/.01/90 - 28/02/90
NOUS CONSULTER POUR PRIX ET ACCORD

RAM POUR A2058
OU EXTENSION CCM (CI DESSUS)
1395 Frs ttc le MEGA
code e2000

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

TI 73

NOM :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Téléphone :
N° VISA/CB :
Date Expiration :

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
	REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA	Frais de port	
		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

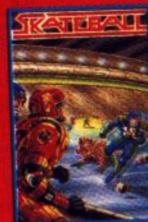
CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES. (Tilt Dec 89)

fnac

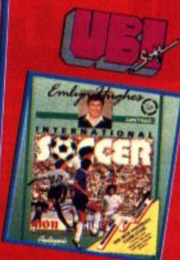
LES MEILLEURES COMPILATIONS EN EXCLUSIVITÉ !

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE T-SHIRTS*

SILVER COLLECTION













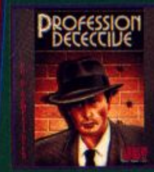
AMSTRAD D. (209 F) K.7 (159 F)
- PACMANIA
- STAR WARS
- STRIKE FORCE HARRIER
- IKARI WARRIORS
- SKATEBALL
- SOCCER

ST (299 F)
- PACMANIA
- STAR WARS
- STRIKE FORCE HARRIER
- IKARI WARRIORS
- SKATEBALL

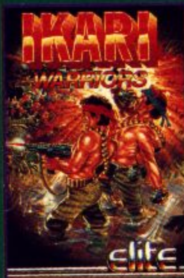
AMIGA (299 F)
- PACMANIA
- STAR WARS
- STRIKE FORCE HARRIER
- IKARI WARRIORS

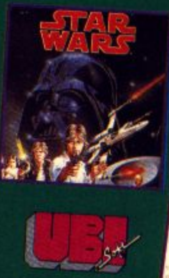
SILVER COLLECTION

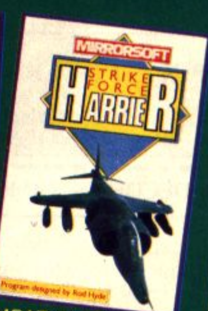








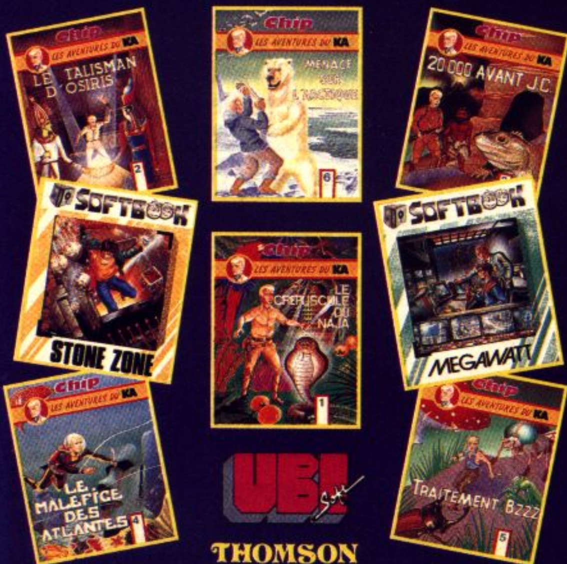




PC & COMPATIBLES

Disponible sur PC 5 1/4 et 3 1/2 (299 F)

Disponible sur TO D (299 F)



Disponible dans toutes les FNAC 

* Un super T-Shirt GREAT COURTS TENNIS sera offert aux 100 premières personnes qui renverront une réponse sur papier libre munie d'une preuve d'achat à :



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX - FRANCE
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

sociétés de jeux vont sortir, petit à petit, des jeux utilisant les spécificités du *STE*, d'où incompatibilité avec le *STF*... Résultat : vous le devinez, les nouveautés sur STF, d'ici disons un an, vont devenir inexistantes. Il va se passer la même chose que pour les *MO5* lors de la sortie du *MO6*, il y a de cela quelques années maintenant. Et ça, il faut en informer vos lecteurs possédant un *Atari 520 STF*. (...) Un *Atari 520 STF* coûte 3 490 F et un 520 STE, avec des processeurs supplémentaires, un blitter et tout un baratin électronique trop compliqué pour moi coûte... 3 490 F ! Atari se fiche de qui ? Soit ils perdent de l'argent sur les STE (ça m'étonnerait), soit les STF étaient plus chers que leur valeur réelle... Qu'en penses-tu ? **Franck G.**

■ *En informatique, la valeur des ordinateurs n'attend que le nombre des années pour diminuer. Rappelez-vous du prix de l'*Amiga 1000 *à sa sortie : plus de 20 000 F ! Comparez avec le prix d'un* Amiga 500 *aujourd'hui et vous verrez qu'*Atari *n'est pas la seule marque à baisser ses prix. L'explication est simple : baisse du prix des composants, amortissement des chaînes de production, et peut-être même diminution des marges quand le marché l'exige. En ce qui concerne les problèmes de compatibilité que vous soulevez, reportez-vous à la lettre suivante, mais soyez rassuré : le* STE *et le* STF *sont tout de même des machines proches, les nouveaux jeux seront le plus souvent compatibles avec elles deux. A la limite, ce sont les acquéreurs de* STE *qui sont, pour l'instant, les plus à plaindre : nombre de jeux pour* STF *ne tournent pas sur leur machine pour l'instant (ils ne seront sans doute pas tous adaptés), et les possibilités graphiques de leur ordinateur risquent fort de rester longtemps inexploitées. Il n'en est pas moins vrai que le* 520 STE *est une meilleure machine que le* STF.

520 STE contre 520 STF

Voilà, après avoir lu l'article sur l'*Atari STE*, j'ai trouvé celui-ci un peu incomplet. Et ceci ne vous arrive que très rarement. Je pense que sur différents points, vous n'avez pas été assez clairs. Je pense changer mon *STF* contre le *STE*, mais pour rien au monde contre un *Amiga*. Je voudrais savoir si l'*Atari* est égal ou supérieur à l'*Amiga* sur le plan sonore. Même question pour le scrolling. Et si les éditeurs pensent bientôt développer sur cette machine. Je pense que l'*Amiga* n'est supérieur à l'*Atari 520 STF* que par la musique et le scrolling, et non par le graphisme car l'*Amiga* n'utilise pratiquement jamais les 32 couleurs qui lui sont offertes pour cause de mémoire. Donc, je voudrais savoir si l'*Atari STE* comblera les défauts du *STF* et si je fais un bon choix en l'achetant. Pourquoi le GFA fonctionne-t-il sur l'*Atari* et pas le Stos Basic ? Continuez comme ça, vous êtes parfaits.

Frédéric Pasquier

■ *Vous n'êtes pas le seul à vouloir revendre votre* STF *pour acheter un* STE. *Le pour : vous bénéficierez ainsi (éventuellement !) des nouvelles possibilités techniques de la machine et pourrez vous débarrasser de votre* STF *avant que sa cote ne s'effondre. Le contre : un nombre important de vos logiciels risque de ne pas tourner sur votre nouvelle machine en raison de problèmes de compatibilité (environ 60 % des logiciels du hit-parade des ventes de Guillemot International ne fonctionnent pas sur le* STE*!), contrairement à ce qu'affirme imprudemment la pub d'*Atari. *En outre, les nouvelles possibilités offertes par la machine ne seront certainement pas exploitées avant longtemps par les éditeurs de jeux. Il faut également souligner que la ROM des* 520 STE *vendus actuellement comporte un bug qui empêche la sauvegarde du mode graphique moyenne résolution. Peut-être vaut-il mieux attendre que ce problème soit résolu avant de faire l'acquisition de la machine. Un article traitant de la compatibilité* STE/STF, *paru dans le traditionnel guide* Tilt *de fin d'année, complète le banc d'essai du n° 70.*
Si les performances graphiques du nouveau STE *restent inférieures à celles de l'*Amiga, *leurs performances*

*sonores sont désormais globalement comparables. Les sorties pour amplification extérieure donnent de bons résultats, le convertisseur digital/analogique 8 bits apporte un « plus » appréciable. Le processeur sonore à quatre voies de l'*Amiga *reste néanmoins supérieur à celui de l'Atari qui ne dispose que de trois voies et ne bénéficie pas d'une aussi grande variété de timbres que son concurrent.*

Vétéran

Permettez-vous à un vieux truc de trente balais de donner son avis sur quelques points touchant à la micro ? Oui, bien sûr. Fana de la première heure, j'ai usé quelques machines, j'ai lu les premiers *Tilt* et même *HHHebdologiciel* (mon mari, voilà où j'en suis). Le milieu de la micro (ludique) est divers : une majorité d'ados corrects qui veulent jouer, des petits c.. malhonnêtes qui voudraient bien vendre des jeux piratés qu'ils ont eu gratos, des fils à papa imbus de leurs machines comme d'eux-mêmes. Le seuil de moralité est dans l'ensemble bien bas. La querelle *520 ST* contre *Amiga 500* : le débat le plus stérile et le plus inutile de l'histoire de la micro. Ce sont deux machines différentes, un point c'est tout. Moi, j'ai un *PC AT* et un *Atari 520 ST*, un qui bosse et un qui joue.

Le piratage : nous connaissons tous les arguments pour et contre. Mais je note que les journalistes de *Tilt* (comme ceux d'autres revues) nous trouvent plein de jeux indispensables chaque mois. Au moins six ou sept (presque 2 000 balles). Alors, comment les avoir tous ? Je comprends le gars qui dit « j'achète chaque fois que je le peux... » Cela dit, j'approuve l'engagement moral de l'équipe de *Tilt*. (...)

Daniel Debout

■ *Trente berges et toujours debout, le Debout ! Pas de complexe : d'une part, vous n'êtes pas le plus vieux de nos lecteurs, d'autre part, vous pouvez vous targuer d'être la mémoire vivante de la micro-informatique. Voilà qui aide à prendre du recul...*

De toutes les couleurs

Je possède un *Amstrad PC 1512* en mode CGA. Je dois avouer que j'en ai ma claque des quatre couleurs et j'aimerais bien mettre mon ordinateur en mode EGA. Mais voilà le « hic », que faut-il faire ? J'ai entendu parler d'une carte EGA, mais est-ce une disquette ou une carte mémoire ? Et surtout, à quel prix est-elle ?

Franck

■ *L'adaptation d'une carte graphique EGA sur un* PC 1512 *va vous en faire voir de toutes les couleurs. Il faut d'abord s'assurer que la carte choisie est bien compatible avec la machine. Pas de problème, il en existe. Il faut ensuite acheter un moniteur EGA. Mais vous devez garder votre ancien moniteur qui renferme les circuits d'alimentation du* PC 1512 *! Vous devez donc le laisser branché, car sans alimentation, pas de graphismes... Voilà toute l'aberration du système non-évolutif choisi par* Amstrad *pour ses* PC 1512.

Des mots et demos

Je suis un heureux possesseur d'*Atari 520 STF*. Cependant, je désire le vendre pour m'acheter un *Amiga 500*. Pouvez-vous me dire quelle est la différence entre un moniteur « mono » et un moniteur « stéréo » ? J'ai vu aussi, dans *Tilt* n° 70, que *Micromania* vend des disquettes « démos » pour *ST* et *Amiga*. Pouvez-vous m'éclaircir sur le contenu de cette disquette « démo » et m'en dire l'avantage ? (ce à quoi elle sert). Humble serviteur de la micro, je vous remercie !

Pierre Blanchou

■ *Un moniteur monophonique ne dispose que d'une seule voie*

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



SIDE ARMS



VIGILANTE



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PRIX GENERALEMENT CONSTATE 1790 FRS TTC

FINAL LAP



TIGER HELI



DRAGON SPIRIT



DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

Les Top NASA

TOP 8 bits

STRIDER
OCEAN, AMSTRAD

CABAL
US GOLD, AMSTRAD

BATMAN THE MOVIE
OCEAN, AMSTRAD

LES 100 % A D'OR
OCEAN, AMSTRAD

COLLECTION 6128
OCEAN, AMSTRAD

KNIGHT FORCE
TITUS, AMSTRAD

LES JUSTICIERS
OCEAN, AMSTRAD

SHINOBI
VIRGIN, AMSTRAD

BARBARIAN 2
PALACE, AMSTRAD

INDIANA JONES ARCADE
US GOLD, AMSTRAD

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD

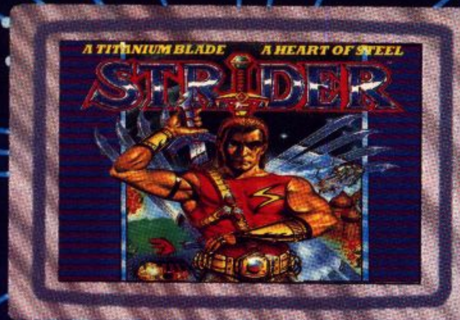
BEST OF CODE MASTERS VOL. 3
CODE MASTERS, AMSTRAD

OCEAN DYNAMITE
OCEAN, AMSTRAD

RICK DANGEROUS
FIREBIRD, AMSTRAD

WEST PHASER
LORICIELS, AMSTRAD





LE JEU DU MOIS

STRIDER

TOP 16 bits

STRIDER
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA

BATMAN THE MOVIE
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA

CABAL
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

INDIANA JONES AVENTURE
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC

COMPILATION ACTION
GREMLIN, AMIGA

M1 TANK PLATOON
MICROPROSE, IBM PC

FERRARI FORMULA ONE
ELECTRONIC ARTS, AMIGA, ATARI/ST

FALCON
MICROSOFT, AMIGA, ATARI/ST, IBM PC

LES VAINQUEURS
US GOLD, AMIGA

KNIGHT FORCE
TITUS, AMIGA, ATARI/ST

STUNT CAR
MICROPROSE, ATARI/ST

COMPILATION ACTION N° 2
GREMLIN, ATARI/ST

SHINOBI
VIRGIN, AMIGA

WEST PHASER
LORICIELS, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC

KICK OFF
ANCO, ATARI/ST

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN



sonore. Un moniteur stéréophonique dispose, quant à lui, de deux voies (le plus souvent, un haut-parleur de chaque côté) destinées à reproduire des effets de spatialisation des sons. Mais le moniteur ne pourra reproduire des sons en stéréo que si l'ordinateur dispose lui même de deux sorties séparées pour la voie de droite et la voie de gauche.
Attention : un ordinateur à trois voies sonores reste bien entendu monophonique s'il dispose d'une seule sortie son ! Compris ?
Quant aux disquettes démos, elles ne servent à rien. Ce sont juste des animations visuelles et sonores qui sont censées mettre en valeur les performances de la machine et l'habileté des programmeurs.

Que dieu nous protège

Je suis un de vos fidèles lecteurs. Je suis aussi programmeur semi-professionnel (occasionnellement, j'écris des programmes de gestion et autres pour des utilisateurs particuliers). Il m'arrive parfois d'écrire des programmes d'une dizaine de milliers de lignes ou plus. Depuis quelques mois, vous parlez beaucoup de piratage et je vois que les programmes de hard-copie se vendent plutôt bien (vue la publicité que font les revendeurs dans les magazines plus ou moins professionnels). Mais curieusement, vous ne parlez jamais des programmes de protection qui sont un des deux protagonistes de cette guerre protection/déplombage. A part les protections « maison », certaines compagnies fabriquent des programmes de protection utilisées par des firmes d'outre-manche.
Alors, pour la protection de mon travail et de mes biens, pouvez-vous m'aider à trouver un tel programme ? Tout ce que je sais est qu'en Angleterre, M. Sotoodec a sorti un programme nommé *Minder* et que Rob Northern Comp. a fait un programme nommé *Copylock*, qui sont utilisés par Logotron et Domark, entre autres, pour protéger leurs programmes. Mais je ne connais ni leur prix, ni l'adresse de ces compagnies ! Alors, aidez-moi, car je ne veux pas voir mon programme circuler dans les clubs ou ailleurs. Peut-être me suggererez-vous de le confier à un éditeur, mais le problème est que mes programmes sont très spécifiques (pour satisfaire totalement mes clients).

Un programmeur désespéré

PS : j'ai oublié de dire que je travaille sur un *PC 386*. Tous ceux qui n'aiment pas le *PC* devraient essayer de jouer sur un *PC 386* avec écran VGA et carte musique Ad-Lib ! Et allez au dodo, Amiga et Atari !

■ *Enfin le point de vue d'un programmeur ! Il était temps, car les orfèvres en octets sont restés jusqu'à présent étrangement absents du débat sur le piratage. Votre inquiétude légitime pourra donc peut-être faire comprendre à certains, que nous ne nommerons pas ici, les conséquences positivement négativissimes de leur vils agissements répréhensibles.*
Comment, donc, protéger vos programmes ? Première observation : s'ils répondent vraiment à des besoins spécifiques très pointus, vous avez sans doute peu à craindre un piratage massif. Deuxième observation : si vous n'espérez qu'une diffusion confidentielle de vos produits, l'achat d'un programme de protection, probablement fort coûteux (à supposer que vous puissiez en trouver !), risque de se répercuter trop fortement sur le prix de vente de vos logiciels. Troisième observation, qui est en fait une question : de tels programmes de protection ne sont-ils pas déjà dépassés à l'instant même de leur sortie ?
Finalement, si vous avez du temps et de l'imagination, la meilleure solution est peut-être de créer votre propre système de protection, ou bien de passer par un éditeur qui se chargera de mettre en place une sécurité. La société Microphar (42, avenue Sainte-Foy, 92220 Neuilly-sur-Seine, tél. : 47 38 21 21) réalise des protections par « clefs » (petit circuit scellé qui se branche sur un des ports de l'ordinateur), mais vous pourrez trouver sans doute d'autres moyens de protection dans les salons spécialisés en sécurité informatique.

VENTES

AMIGA

Vds C 64 + 1541 + lecteur K7 + monit. couleur + power cartridge + nbx jeux + livres + 1 joystick. Le tout : 3 800 F. T.b.é. **Thierry BARADEL, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.05.52 (heures repas).**

Vends Commodore 128D + power cartridge + utilit. + jeux + progr. neufs + disq. vierges + autres accessoires. Prix : 3 000 F. **Frédéric MELCHIOR, 23, rue Schuman, 57110 Illange. Tél. : 82.56.22.92.**

Vds Amiga 500 : 2 800 F + A 501 : 800 F + nbx jeux + tablette dessin Easyl : 2 600 F + imprimante LC 10 couleur : 1 800 F + moniteur couleur : 900 F poss. lot. **Bertrand BILLAUDEL, 16, rue du Lycée, 92330 Sceaux. Tél. : 46.83.13.94 (après 19 h).**

Vends C128 + lect. disk. 1541 + nbx log. (disq.). Bon état. Prix : 2 500 F. **Alain LEDIT, Le Pelican, 333, avenue Le Bellegou, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.52.45.**

Vds C 64 + 1541 + 1531 + mon. mono + joystick + 100 log. (D. Ninja, O. Wolf) + revues + livres. Prix : 3 750 F. **François LERAY, 1 bis, rue A. Mizon, 03300 Cusset. Tél. : 70.97.61.95 (après 17 h).**

Vends C 128D + écran + imp. 801 MPS + nbx disk + 2 joystick : 4 000 F. **Thierry RATOUCHNIAK, 8 A, rés. L'Orée de Deauville Tourgeville, 14800 Deauville. Tél. : 31.87.89.79 (après 20 h).**

Vds Commodre 64 + 1541 + 1531 + 50 disks + livres + joystick. Le tout : 1 500 F à débattre. **Frank LOBATO, impasse des Jardins, 77174 Villeneuve-le-Comte. Tél. : 60.25.09.79.**

Vends C 64 nouv. modèle + monit. couleur + 1541 + joysticks + nbx jeux + docs t.b.é. Très peu servi. Urgent. 3 000 F. **Frédéric VIALLE, 73 bis, rue Paul-Vaillant-Couturier, 94310 Orly. Tél. : 48.52.80.00.**

Vds cause emploi Amiga 500 b.é. révisé + joysticks + livres + tapis souris + boite rangt. + nbx jeux : 5 200 F à débattre. **Christophe SCHIFF, 25, rue de Bischwiller, 67850 Herrlisheim. Tél. : 88.96.92.61 (après 18 h).**

Vds Amiga 500 + ext. mém. + monit. coul. + nbx disks. Le tout : 5 200 F. **Jean-Luc SAGNIERE, 5, allée des Tilleuls, Parc de l'Aulnaye, 77360 Vaires-sur-Marne.**

Vds 64 - 128 + 1530 + 1541 + freeze frame + 120 disks. Le tout : 3 200 F. Et sépare imprimante 1200 MPS. 1 500 F. **David CAMU, 3, rue Alexandre-Dumas, 26000 Valence. Tél. : 75.55.82.63.**

Vends nbx jeux pour Amiga. Prix bradés. Demandez ma liste. **Nathalie DOUTRELINGE, la Tour Renarde, Av. des Lauriers Roses, 83980 Le Lavandou.**

Vends C 64 + 1541 et disk jeux + lect. K7 + nbx jeux + cart. + joystick + util. : Geos + docs + ordin. ZX Spectrum et ses jeux. L'ensemble : 2 500 F. **Julien DESCORPS-DECLERE, 30 bis, rue du Chateau, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.81.44.67 (après 19 h).**

Vends Amiga 1000 + lect. de disk ext. + joystick + log. orig. + monit. 1081. Prix total : 7 000 F. **Alain MICHEL, 191, chemin des Moulins, 73000 Chambery. Tél. : 79.85.56.34.**

Vends Amiga 500 : 3 000 F, disque dur 20 Megas A590 : 4 000 F, monit. coul. 1084S : 1 500 F. Extension mémoire 512K et logiciels en cadeau. **Eric LEMAITRE, 20, boulevard de la République, 78400 Chatou. Tél. : 34.80.62.22.**

Orig. C 64, F14, F19, Gunship... Amiga Balance of Power, Fast Break, Waterloo... cherche contact serieux sur Amiga pour échange. **Alain LOUNDA, 22, passage du Capitaine Exmellin, 14360 Trouville. Tél. : 31.87.59.48.**

Commodore 128 D + écran monochrome + joystick + lecteur 1541 + 79 disquettes livre de progr. : 3 000 F. **Bruno LEVIEILS, 22, impasse des Œillets, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.05.72.**

Vends création util. sprite 64 50 F. Carractor 64 pour le Commodore 64. **Jean-François LEBEAU, Beauvais Nalliers, 86310 Saint-Savin.**

Vds originaux Amiga Kristal : 160 F, Dark Castle : 110 F, F-18 Interceptor : 130 F, Chessmaster 2000 : 110 F, Tasstime : 110 F, Defender of Crown : 110 F. Port payé. **Thierry JARRETIE, rue de Bugarel, rés. l'Erasme, bâtiment K, 34070 Montpellier. Tél. : 67.27.51.63.**

Vends Amiga 1000 + monit. + drive externe + nbx disq. Le tout b.é. Prix : 4 500 F. **Laurent, (région parisienne). Tél. : 48.43.05.95.**

Vds Amiga 500 + monit. hte rés. couleur 10845 + nbx disks + 2 joyst. + livres. Etat neuf, sous garantie ! 6 300 F (valeur 7 400 F). **Laurent BRETONNIERE, 78 bis A, Avenue Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.61.90.**

Vds C 64 II, lect. disks 1541 II, imprim. MPS 801, joystick, Fastload, nbx disq. avec boite de rangement. B.é. : 3 000 F. **Vincent MISERIAUD, 2, allée du Bellay, 91400 Orsay. Tél. : 60.10.07.72.**

Vds 64 + 1541 + 1530 + mon. coul. + joysticks + nbx jeux + livres + boite. Excellent état : 3 500 F. Vds K7 et disks en plus (originaux) : 30 et 50 F. **Yann LENGLET, 26, rue Martin, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.25.00.**

Vends C 64 + lect. disc 1541 + lect. K7 + 2 joyticks + nbreux log. + péritel, t.b.é. : 2 300 F. **Laurence VALETTE, 45, avenue Joseph-Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.44.07.**

Vends Amiga 1000 + écran 1084 t.b.é., livrable sur Paris ouest 4 000 F et cherche contacts sur Amiga 500 pour échange. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre-Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vends Amiga 500 + monit. coul. + nbreux disks + joysticks + livres. Le tout 6 000 F ou séparément sur Paris uniquement. **David ARBUZ. Tél. : 42.41.28.90.**

Vends Amiga 500 + mon. coul. 1084 stéréo + nbreux disks (dont jeux/util.) + bte rang. disk + 2 joyst. Le tout peu servi et ss garantie. Prix : 6 500 F à débattre. **Fabrice BENAIS, 5, place Adenauer, 95300 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.30.02.54 (après 19 h 30).**

Vends C 64 nouveau modèle + lect. disq 1541 + prise péritel + nbreux orig. Le tout t.b.é. Prix : 2 000 F. **Jacques BROSSAUD, 25, rue de la Bergère, 94240 L'Hay les Roses. Tél. : 43.39.22.00.**

Vends C 64 + monit. coul. + 1530 + nbreux jeux : 1 600 F. Vends aussi okimate 20 couleur : 1 000 F. **Frédéric SAURIAT, chez Roland Brigitte, Saint-Nazaire-sur-Charente, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.84.89.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + power car + inter Péritel + jeux + livres. Le tout état neuf : 1 600 F. **Thierry LEGRAND, 49 *bis*, rue Condorcet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.98.16.66.**

Vends jeux sur amiga et C 64. Recherche contacts pour échange. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends Amiga 500 (août 88) Périt. + drive ext. A1010 + A501 + imprimante MPS 1500C (couleur) + livres + disks + joystick + cable Minitel : 7 500 F. **Arnaud MAZET, 21 *ter*, bd de la République, 922260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 43.50.07.81.**

Vends C 64 1541, 1531 power RS232S nbreux jeux arc simul act aven A00 log. utilit. tab cop fich jadd nbreux doc. 3 000 F, imp. 1-00 F à saisir. **Jean-François SAUBAT, 68, av. des Belles-Fontaines, 91600 savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.67.**

Vends A2000 + livres + tapis souris pour seulement 9 000 F avec orig. + util. **Jean-Charles. Tél. : 48.29.13.49.**

Vends C 64 + 1541 + nbreux jeux + utilit. + joystick + livre et doc. Prix : 2 500 F à débattre. **Stéphane FOUGEROUX, St-laurent de Cognac, 16100 Cognac. Tél. : 45.82.18.70.**

Vends Amiga 2000 acheté 12 380 F sept. 89, vendu 8 300 F + joy + 5 war games + 2 log. Le tout t.b.é. Garantie 1 an. **Philippe COMBAL, AA 1202, 80, rue Rouget-de-l'Isle, 92000 Nanterre.**

Vends Amiga 500, 2 lect. Cumama, 100 disk, docs, le tout : 4 600 F + un Golem 5 1/4 : 1 500 F. **Pascal GUENOT. Tél. : 42.43.97.40.**

Vends imprimante coul. thermique Okimate 20 compatible Amiga-C 64 + 4 cart. coul. + 1 n/b + papier thermique. Le tout 1 000 F. **Stéphane LACOUX, 30 *bis*, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.56.23.**

Vends C 64 1541 + adapt. Péritel + nbreux jeux + magazine + joys + 10 disk vierges (C 64 en t.b.é.). Le tout pour 1 900 F. (Sâone-et-Loire de préf.) **Thierry LEJEUNE, les Prés Saint-Denis Curgy, 71400 Autun. Tél. : 85.52.74.03.**

Vends C 64, lecteur K7, 1 joystick, 1 cable Péritel, nbreux jeux nouveaus + 2 livres basic. Le prix réel 7 000 F, laisse le tout 3 000 F. **Hamida YIDIT, 80, rue Eugène-Cas,93240 Stains. Tél. : 48.27.07.14.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + monit. coul. 1901 + imp. Seikoshas 500 GPk + 2 000 prgs + emul. Minitel + 10 kg de doc + form. basic (2) + 12 livres + tab. graph. t.b.é. 8 000 F. **Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél. : 43.61.86.55.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + MPS 803 + voice master + power + the tool + livres + docs + 600 disks + papier listing + rubans + joystick : 2 500 F (urgent). **Didier COLL, 54, rue H.-Barbusse, 59490 Somain.**

Vends C 128 + lect. disq 1571 + moniteur + jeux + joysticks + revues pour : 3 000 F. **Henri, 91330 Yerres. Tél. : 69.83.88.26.**

Vends Amiga 500 + monit. 1084 + nbreux disks + 2 joysticks + tapis souris + nbreuses revues et doc. Le tout t.b.é. Prix : 5 900 F. **François LEROUX, 16, rue Heinrich, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.24.66 après 18 h 30.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + jeux + orignaux + boîte de rangement disquettes : 2 500 F à débattre. **Régis NEGRE, Hte Batarelle bt E2, imp des Agaces, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.18.04.**

Vends Amiga 500 + monit. 1084S (sous garantie) + nbreux jeux 5 500 F. **Jérôme GINESTET, 38 *bis*, rue Jean-Bastiste-Potin, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 40.95.00.07.**

Vends C 64 pal + lect. cass. + lect. disk + joyst + nbreux disk (prof. util. jeux) + Périt. + Docum. total : 1 200 F, imprim. MPS 801, 800 F ou le tout 1 800 F. **François-Xavier, 83, rue Baudricourt, 75013 Paris. Tél. : 45.85.40.46 après 20 h.**

Vends C 64 + lect. K7 (Dragon Ninja, Barbarian II...) + joystick + livres, tbé, 1 400 F à débattre, affaire rare pour un superbe prix. **Alexis RANCOURT, 11, rue des Ormeaux, 75020 Paris. Tél. : 40.09.95.54.**

Vends Amiga 500 tbé, spt 88, avec cordon TV + 2 joys + très nbx jeux + livres, etc. Donner avec emballage, mode d'emploi et facture : 2 900 F. **Olivier BOURSIER, Café de la Gare, 1 contour de la gare, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vends jeux Amiga originaux : Targhan, Sworld of Sodan, Dragon Ninja, Vigilante Rabbit, M. Madness Three Stooges i Jones Arcade, prix : 80 F pièce. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bt A3, bd des Amaris. 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Cause achat 520 STE vends nombreux progs dont news sur Amiga 520, bas prix, me contacter région paris. Tél. : 47.36.95.38 de 19 h à 20 h.

Vends C 128 D (disq. intégré + Péritel) + joystick + nbx jeux et utilitaires, prix : 2 400 F. **Régis CARLIER, 13, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. : 42.57.69.38.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + 2 lect. K7 1530 + nbx livres + câbles + joysticks + 30 disquettes, le tout tbé, 2 000 F ou en séparés. **Hervé DILLIES, 70, avenue de Cheverny, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.38.34.**

Vends C 128 D (lecteur 1571 integre) + imprimante MPS 801 + joystick + Power Cartridge + livres + très nbx logiciels + 1541, prix : 4 500 F. **Régis MORAND, 1, place Guy Hocquet, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 34.70.05.99.**

Vends C 64 + monit. coul. + lect. disq. + K7 + P. Cartridge + nbx jeux (Double Dragon, Defender of the Crown...) + util. + imprimante + joystick, prix : : 4 000 F. **Nicolas BRULTEY, 8, allée des Vergers, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.04.89.**

Vends Amiga 500 + nbx jeux + 1 joystick + tapis souris, le tout vendu 2 900 F. **Michael MOREAUX, 8, rue des Cytises, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.63.73.**

AMSTRAD

Vends cause départ, Amstrad 6128 coul. + nbrx jeux + éducat. + util. (disque 5.0 etc.) + disq. vierges + 2 joys. Peu servi, état neuf. Valeur : 20 000 F, vendu : 2 200 F. **Cyril RAMADIER, 59, rue Roger-Salengro, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.46.97 (après 18 h en semaine).**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + lect. FD 1 + joyst. + nbrx jeux orig. + util. + livres + accessoires. Valeur : 15 000 F, vendu : 6 000 F. **Christophe COIFFET, 4, avenue Gérard-de-Nerval, Conches, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél. : 64.02.19.03.**

Vends CPC 464 coul. + DD 1 + nbrx jeux + livres. Excellent état : 2 500 F + nbrx orig. (Op Wolf, After Burner...) à 75 F pièce. **Antoine ONNEN, 52, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : 42.59.10.79.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. t.b.é. + nbrx jeux, nouveautés + boîte de rang. + joyst. + livres. Prix : 2 900 F. Tuner + réveil 6128. Prix : 1 000 F. **Alexandre LEFEBVRE. Tél. : 48.31.00.15.**

Vends Amstrad CPC 464 + adapt. NP 1 + lect. disq. DD 11 + joyst. + jeux sous garantie. Le tout : 2 500 F. **Olivier SACCOMANI, 121, rue d'Alsace, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 48.60.75.27.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + nbrx jeux + mode d'emploi, peu servi, bon état. Prix : 2 000 F à débattre + 1 joyst. **Nassim BOUNOURI, 102, avenue Aristide-Briand, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.81.69.**

Vends CPC 464 coul. : 1 200 F + nbres K7 disq. à bas prix (Barbarian 2, Grysor, R-Type...). Vends kit de télécharge, neuf : 50 F (kit pour 6128). **Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vends Amstrad 6128 + monit. coul. « Orsowe », Pal/Secam + adapt. MP 2 F + joyst., disq., revues, etc. Le tout, peu servi : 3 500 F. **Monique JEANNETEAU, « La Villedieu » 8, avenue Paul-Cézanne, appt 1005, 78990 Elancourt.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + log. + joyst. + revues : 1 500 F (prix à débattre). **Guillaume SAPRIEL, 7, place Pinel, 75013 Paris. Tél. : 45.85.37.21.**

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. + jeux + joyst. + doc. import. + factures + embal. Le tout : 4 500 F, ordinateur visible après 18 h 30. **Pierre VAN DE VELDE, 12, square de la Madeleine, 77220 Tournan. Tél. : 64.07.15.52.**

Vends CPC 464 + nbrx jeux + 1 joyst. + manuel + revues CPC. Le tout : 2 500 F. **Frédéric ROMERO, 5, rue des Ramenas, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.72.47.**

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteurs coul. + nbrx joystick + synth. vocal + 3 vol. pour l'Exploiter. Le tout : 3 000 F. Vends interface TV + antenne : 700 F. **Steven RIOLLET, Tabourin nord Mouliets et Villemart, 33500 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.36.16.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + lect. K7 + souris AMX + revues + manuel. Le tout cédé à : 3 000 F. **Jérôme ALBERT, 5, villa Ravel, 91470 Limours. Tél. : 64.91.18.60.**

Vends Amstrad CPC 6128 (neuf) + imprim. DMP 160 + tuner avec accessoires + bouquin guide + 3 joyst. + nbrx jeux + revues + boîte de rang. à débattre. **Josiane COHEN, 4, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.92.86.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + jeux + joyst. + manuels, état neuf. Prix : 3 000 F. **Frédéric, 33, rue des Jeûneurs, 75002 Paris. Tél. : 42.36.70.58.**

Vends Amstrad CPC 1512 coul. SD encore sous garantie. Prix : 4 500 F. **Thierry MORNET, 26, rue Georges-Clemenceau, 85220 Aiguillon-sur-Vie. Tél. : 51.22.81.56.**

Vends CPC 464 coul. + lect. disq. DDI 1 + crayon opt. LP 1 + jeux K7, disq. + nbses revues + 1 rang. disq. + 1 joyst. Le tout en t.b.é. Prix :3 500 F. **Denis PIOLI, 8, allée du Rossignol, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.59.54.**

Vends Amstrad CPC 464 + monit. coul. + nbrx jeux orig. + 20 revues + divers. Prix : 1 500 F. **Thibault DROULERS, 7, avenue des Châtaigniers, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.80.69.**

Vends Amstrad CPC 464, monit. coul. + lect. disq. DDI 1 + tuner TV MP 3 + radio CT 1 + 1 joyst. + nbrx jeux t.b.é. Le tout : 3 500 F. **Olivier VINÇON, 3, rue Ernest-Bonin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.91.18.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + housse + nbrx jeux. Prix : 3 000 F état neuf. **Damien CHARPENTIER, 6, square Paul-Eluard, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.51.03.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + radio réveil + meuble + transf. télé + jeux + synth. vocal + joyst. + kit télé charg. t.b.é. : 5 000 F. **Hugo HAYAT, 9, rue du Château, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 43.55.55.58 (heures de bureau).**

Vends Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + nbrx jeux + util. + manette + boîte de rang. Le tout t.b.é. : 3 200 F à débattre. **Nicolas RUNGEARD, 42, avenue Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.07.91.**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur, état neuf, garantie + souris. Prix 5 900 F. **Jean-François FRESCALINE, 86, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.69.81 (après 20 h).**

Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeux utilit. + nbrx livres + revues + joystick. Le tout t.b.é. pour 2 900 F. **Emmanuel FORAT, 22, rue du Chant de l'Alouette, 78830 Bonnelles. Tél. : 30.41.90.37.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + jeux + livres + console coleco Intelvision + jeux + joystick. Le tout 3 500 F ou séparément. **Christophe GARCIA, 21, rue Balard, 75015 Paris. Répondeur. Tél. : 45.58.07.65.**

Vends Amstrad CPC 6128 complet coul. + nbrx jeux + joystick + boîte de rangement + manuel. Le tout t.b.é. Le prix : 2 600 F. **David ALON, 148, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 47.63.24.29-(à partir de 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 coul. presque jamais servi + joystick (Quickjoy II) + jeux orig. Valeur totale 3 500 F cédé à 1 900 F. **René BOULNOIS, 23, rue Auger, appt 6072, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.34.08 (après 18 h 30).**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + lect. disq. DD1 + nbrx logiciels bon état. Prix : 2 500 F. **Philippe LECAT, 15, rue Grange Dame Rose, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.58.92.**

Urgent ! Vends Amstrad PC 1512 mono SD + nbrx jeux + joystick + util. jeux du dom. pub. Le tout pour 5 500 F (t.b.é.) **Jean-Jacques LOURY, 11, boulerard du Gave, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.13.85.**

Vends CPCP 6128 monit. coul. + station vidéo + radio réveil sous garantie + joyst. + nbrx jeux dont Dragonninsjarovocop Renegadg. Le Tout : 3 990 F. **Xavier DUBOIS, 12, boulevard d'Antilly, 95160 Montmorency. Tél. : 34.17.02.31.**

Vends Amstrad CPC 464 monit. coul. + lect. disq. + jeux. Prix : 2 500 F. **Catherine BREANT, 41, rue Léon-Bocquet, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.99.17 (soir).**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + lect. disq. DOI-1 (le tout t.b.é.) + nbrx jeux K7 + revues + livres + manuel : 3 000 F. **Grégory BELZ, 6, rue des Bouleaux, 91540 Mennegey. Tél. : 64.99.67.21.**

Vends CPC coul. 464 + ext. 64 K DDI1 + jeux cass + DMP 2160 + joy. + housses + boîte rangement manuels + livre + revues : valeur : 9 500 F. Cédé à 5 500 F. T.b.é. **Christophe ADOTTI. Tél. : 60.26.08.60 (après 20 h).**

Vends Amstrad CPC 5128 mono + adapt. Péritel MP 2F + joystick + manuel d'utilisation + nbrx jeux récents + copieurs. Prix : 2 000 F. **Serge. Tél. : 42.42.38.24.**

Vends CPC 464 + mon. coul. : 1 200 F /Vds TO7-70 + cartouche : 1 000 F/Vds Sega + Out R + Hang on : 500 F/Vds nbrx jeux pour Sega - Thomson - Amstrad K7. **Franck BRUNAUT, 10 bis, rue Domisse, 59580 Aniche. Tél. : 27.91.17.59.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + joysticks (2) + boît. rangt + 26 revues + protect. clav. en t.b.é. : 3 000 F. **Fabien MARTINEZ, dom. de Chanbergeot, 2, rue**